LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A PLAYSTATION

SUPER CONSOLE PLAYSTATION

[anteprime in esclusiva italiana]
speedball 2100
syphon filter 2
rally championship
kamurai shinlai

[preview]
team buddies
in cold blood
colony wars:
red sun

[gran turismo 2]
recensite le tre versioni
del capolavoro di polyphony

FEBBRAIO
2000
L.7.500
Gruppo Editoriale FUTURA
WWW.FUTURA-GE.COM

[review]
cool boarders 4
perfect striker
fighting force 2
toy story 2
discworld noir
space debris
vigilante 8 2nd off.
int. track & filed 2
jet rider 3

[game design diary]
in esclusiva il diario di
oddworld inhabitants

SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

Buzz Lightyear
è tornato!
Disney · PIXAR
TOY
STORY
2
Buzz Lightyear
alla riscossa!
DALL'11 FEBBRAIO
IL FILM SARÀ NEI
MIGLIORI CINEMA
ACTIVISION
Disney
INTER
ACTIVE
Dreamcast
GAME BOY
COLOR
PlayStation
NINTENDO 64

ENTRA NEL MONDO DI TOY STORY 2:

Nei panni del grande eroe Buzz lightyear rivivi tutta la spettacolarità ed il divertimento del film Disney/Pixar. Interagisci con tutti i personaggi e ed esplora gli ambienti del film attraverso 15 enormi livelli. Combatti contro 5 nemici finali, tra cui Il malvagio imperatore Zurg ed il malvagio Prospector con la sua piccozza.

PROVA IL POTERE DEI GIOCATTOLI:

Nel corso della tua missione, il comando stellare ti darà accesso all'equipaggiamento standard degli space rangers. Scoprirai un fantastico arsenale, tra cui gli stivali a reazione, il gancio e lo scudo cosmico. Inoltre, tutti i tuoi amici del film saranno accanto a te, tra cui Mr Potato Head®, Hamm, Rex, Slinky®, Bo Peep e l'auto telecomandata. Il loro aiuto per salvare Woody sarà impareggiabile!

COMANDA, CONQUISTA E VAI... VERSO L'INFINITO E OLTRE!

Nei panni di Buzz, sarai capace di usare il laser e altre mosse speciali per salvare Woody dal malvagio collezionista di giocattoli. In più potrai saltare, fare giravolte, balzi e tuffi nell'aria , senza menzionare tutte le altre mosse che il grande Buzz compie nel film e che anche tu potrai fare.

Gira su te stesso, salta, esegui capriole mentre ti fai strada attraverso i 15 immensi livelli, completamente in 3D.

Una giocabilità veloce e coinvolgente con tutti i tuoi personaggi preferiti, compresi Mr. Potato Head, Hamm, Rex, Slinky®, Bo Peep e l'auto telecomandata. Cercali nel gioco, il loro aiuto sarà impareggiabile!

Nel corso della tua missione il comando spaziale ti metterà a disposizione l'equipaggiamento completo degli Space Rangers, compresi gli stivali a reazione, il gancio e lo scudo cosmico.

Original Toy Story Elements © Disney. Toy Story 2 Elements © Disney/Pixar. All rights reserved. Developed by Traveller's Tales. Published and distributed by Activision, Inc Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. - AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. NINTENDO ®, GAME BOY™, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD. SEGA AND DREAMCAST ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD.

HalifaX
www.halifax.it

sommario

N°67 - Febbraio 2000

PREVIEW

Armored Core 2 (PS2)	16
A-Train 6 (PS2)	20
Colony Wars: Red Sun	36
Driving Emotion Type-S (PS2)	20
Eternal Ring (PS2)	16
In Cold Blood	30
Kamurai Shinlai	28
Kessen (PS2)	14
Onimusha (PS2)	18
Rally Championship	32
Speedball 2100	26
Syphon Filter 2	24
Team Buddies	34
Tekken Tag Tournament (PS2)	18

REVIEW

Ace Combat 3: Electrosphere (PAL)	88
Cool Boarders 4	74
CyberTiger	70
Discworld Noir	66
ECW Hardcore Revolution	82
Fighting Force 2	84
GranTurismo 2	60
International Track & Field 2	76
Jet Rider 3	78
Jikkyoo J-League 1999 Perfect Striker	72
Lord of Fist	90
NBA Live 2000	80
PGA European Tour Golf	92
Side by Side Special 2000	92
Silent Bomber	90
Space Debris	86
Toy Story 2	68
Vigilante 8 Second Offense	64

PLAYGROUND 06
Mensile di dialettica videoludica. Spazio alle opinioni dei lettori.

PLAYFAQ 10
Frequently asked questions. Le risposte ai quesiti più ricorrenti.

PLAYWORLD 12
Tutte le ultime novità all'interno del mondo PlayStation.

BIG IN JAPAN 38
Una panoramica totale su ciò che accade nel Paese del Sol Levante.

OUTER WORLDS 42
La rubrica dedicata a tutto quello che non è PlayStation.

PLAYNET 48
In attesa di PlayStation2, diamo un'occhiata al mondo dell'online gaming...

RETROGAMING 52
Dopo esserci occupati di Pac-Man, vediamo altre mascotte storiche del mondo dei *videogames*.

GAME DEVELOPMENT 54
In questo numero esaminiamo struttura e organizzazione di una *software house* tipo.

GAME DESIGN DIARY 56
Paul O'Connor racconta ai lettori di **SPC** lo sviluppo di **Munch's Oddysee**...

SUPERTRIX 94
Trucchi, *cheats*, gabole, codici, *password* e imbrogli vari.

MBF TODAY 96
Available around the world. Al di là del videogioco.

PRIMO PIEDE 98
Il mercatino dell'usato di **Super PlayStation Console**.

EDITORIALE

"SE È VERO CHE IL BUONGIORNO SI VEDE DAL MATTINO, IL 1999 SI PREANNUNCIA *come un anno catastrofico per* **Super PlayStation Console**: *nel corso del mese di gennaio, ogni sorta di maledizione possibile e immaginabile si è abbattuta su di noi. Senza scendere eccessivamente nei particolari, accenniamo che, solo nell'ultima settimana di lavoro, è 'partito' il computer di Morpheus, Shrapnel ha distrutto in un colpo solo PlayStation e PC, e Shub s'è schiantato in moto, fortunatamente senza eccessive conseguenze".* Rileggere l'editoriale pubblicato su **SPC** di febbraio 1999, in considerazione di quanto sto per dirvi in questo di febbraio 2000, alimenta il terribile sospetto che **SPC** abbia accidentalmente sottoscritto un abbonamento annuale con la sfiga. Nel corso del mese di gennaio 2000, e sempre nella settimana antecedente la chiusura di questo numero, il mio computer è "partito" un'altra volta (la ventola dell'alimentatore ha semplicemente smesso di girare portando quasi a ebollizione tutta la circuiteria e con essa il 30% del redazionale che avete in mano), Shrapnel è caduto vittima dell'influenza che ha tenuto in casa più 2 milioni di italiani, ma, in compenso, non ha rotto la propria console Sony. A quello ci ha pensato Paolo Cardillo (curatore del mensile **Mega Console**), che ha assistito all'improvvisa dipartita dell'edizione blu-redazionale di PlayStation dopo tanti anni di onorato servizio. (Al momento di andare in stampa Matteo Tenca è ancora vivo e vegeto. Dico, al momento di andare in stampa...). **SPC** rinnova pertanto l'invito a chiunque conosca un esorcista specializzato in tragedie dell'ultima ora (di quelle che dici "no, proprio adesso") a mettersi in contatto con la redazione entro il mese di gennaio 2001.

In attesa della prossima catastrofe diamo un'occhiata ai contenuti di questo sessantasettesimo numero si **SPC**, partendo dalla grafica. Per la gioia di coloro che amano trovarsi fra le mani una rivista sempre nuova ed in costante evoluzione, facciamo notare l'inizio di un nuovo (ancora?) processo di ristrutturazione estetica che questo mese coinvolge i logo delle rubriche e sistema alcuni problemucci minori. Sul prossimo, chissà... Subdolamente stiamo tentando di offrire una qualità grafica all'altezza di quella contenutistica, che soddisfi l'occhio, apra la mente e liberi l'anima dei lettori più attenti a certe cose. Ma soprattutto che soddisfi noi, la nostra voglia di sperimentare e la nostra insofferenza all'alloro.

Passiamo al redazionale (in fondo, ciò che conta realmente). Dopo **Outer Worlds**, **Retrogaming**, **PlayNet**, **Game Development** (*formerly* **Visuality**) e **MBF Today**, le pagine di **SPC** accolgono con orgoglio incontenibile una nuova (la sesta) rubrica. **Game Design Diary** ha lo scopo di accogliere periodicamente una cronistoria mensile degli eventi occorrenti in seno ai team di sviluppo più importanti dell'industria videoludica attuale (e futura), con l'intento di illustrarne i progetti in corso di lavorazione al loro interno. Questo mese partiamo con Oddworld Inhabitants ed il loro **Munch's Oddysee** per PlayStation2. Paul O'Connor, *Senior Game Designer* a capo del progetto, illustrerà esclusivamente ai lettori di **SPC** la lavorazione di **Munch** fino alla data di commercializzazione prevista per... er... diffonderemo certe informazioni scottanti in uno dei prossimi numeri.

Fra la paccottiglia di recensioni e anteprime accorpate in questo numero spicca una recensione, in un certo senso unica nella storia di **SPC**. Per la prima volta siamo riusciti a recensire in una botta sola le versioni PAL, USA e JAP di un gioco PlayStation. E siamo lieti che sia proprio **Gran Turismo 2** l'oggetto di una tanto particolare analisi critica (se non state più nella pelle, dirigetevi a pagina 60 e toglietevi lo sfizio).

Marcello Cangialosi
cangialosi@tin.it

RUBO POCHE RIGHE ALL'EDITORIALE PER MANDARE UN ENORME "IN BOCCA AL lupo" a Matteo Bittanti che ha deciso di essersi stufato dell'hinterland milanese ed è andato a vivere temporaneamente... nell'hinterland di San Francisco. La presenza di MBF sul territorio californiano non compromette comunque la sua collaborazione con **SPC**: speriamo anzi di potervi offrire in questo modo un numero sempre maggior di anteprime esclusive (di cui **Syphon Filter 2**, **Rally Championship**, **Speedball 2100** e **Kamurai Shinlai** sono solo un assaggio).

Ricordo infine che **SPC** è sempre alla ricerca di collaboratori, preferibilmente di Milano o dintorni, da inserire nel proprio organico. Eventuali proposte possono essere spedite tramite e-mail all'indirizzo superconsole@futura-ge.com.

Simone Crosignani
scrosignani@futura-ge.com

ufficiale SUPER CONSOLE PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Telefono: 02/665261 - Fax: 02/66526222
WWW.FUTURA-GE.COM

DIRETTORE RESPONSABILE	Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE	Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE	Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA	Marcello Cangialosi
REDAZIONE	Paolo Cardillo
COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE	Simone Crosignani e Stefano Zurlini
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE	Cristophe Kagotani
UFFICIO TRAFFICO	Barbara Varisco

HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Erik Pede, Fabrizio Pedrazzini, Fabio e Marco Ravetto, Massimo Rovatti e Matteo Tenca.

PUBBLICITÀ
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin - Telefono: 02/66526286

Gruppo Editoriale FUTURA L'innovazione come missione

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 Cinisello Balsamo (MI)

ABBONAMENTI
Ufficio abbonamenti Gruppo Futura
Telefono: 02/66526213
(dalle ore 9 alle 12:30)
Fax: 02/66526300
(I versamenti devono essere effettuati sul ccp n°38805206)

STAMPA
Tiber - Brescia

FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)

DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

playground

Playground - Super Playstation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: **playground@tin.it**
Per la pubblicazione degli indirizzi *e-mail* è necessaria esplicita richiesta

a cura di Marcello Cangialosi

SPETTABILE REDAZIONE DI SPC,
innanzitutto desidero porgere i miei più sentiti complimenti alla testata, sia per quanto concerne il livello estetico che quello dei contenuti: credo che poche altre riviste siano in grado di competere con voi per entrambi gli aspetti.
Svolti i convenevoli, desidero esprimere la mia personalissima e modesta opinione in merito alla traduzione e localizzazione dei videogiochi, opinione maturata dopo un certo numero di esperienze dirette su alcuni titoli. Tengo a precisare che le localizzazioni di cui mi sono occupato riguardavano prodotti multimediali e videogiochi per PC e Macintosh, ma, dati gli strumenti di sviluppo, le procedure e i responsabili di *marketing*, sono ragionevolmente certo che il discorso si può estendere anche alle produzioni per console.

Da quanto apprendo leggendo le riviste di settore, il giudizio generale sulla traduzione e localizzazione dei prodotti di intrattenimento elettronico nella nostra lingua è a dir poco pessimo (quando molto tollerante), giudizio che condivido pienamente di persona. Noi italiani siamo abituati ad un doppiaggio cinematografico e televisivo di alta qualità, risultato di decenni di "scuola italiana" e da ottimi doppiatori che sono prima di tutto anche attori; la "scuola francese" e quella spagnola non raggiungono nemmeno lontanamente i nostri risultati. Viene dunque spontaneo chiederci per quale motivo i videogiochi siano doppiati e localizzati in maniera sì tanto dozzinale.

I motivi, a mio dire, sono molteplici e cercherò di illustrarli, ben conscio del fatto che ce ne potrebbero essere altri o che la mia interpretazione della faccenda possa essere superficiale o contestata da altre persone.

Prima di tutto occorre specificare che localizzare un videogioco non è assolutamente paragonabile alla traduzione di un film o di un telefilm. In quest'ultimo caso, infatti, chi si occupa della traduzione ha sotto mano il materiale originale, generalmente una videocassetta e lo *script* (la sceneggiatura) dei dialoghi. Inoltre il traduttore ha lo scopo, acquisito in anni di esperienza, di fare combaciare foneticamente le parole ai movimenti delle labbra dell'attore. Quando si traduce un videogioco, in genere, chi si occupa della traduzione ha, al più, lo *script* con l'elenco dei dialoghi e delle scritte che compaiono ma, nove volte su dieci, non vede mai il prodotto.

(Dobbiamo inoltre ricordare che se la scuola di doppiaggio cinematografico italiana ha circa ottanta anni mentre i videogiochi si localizzano, al massimo, da dieci. E l'esperienza è qualcosa che non si può apprendere in un corso accelerato!)

Dopo la fase di traduzione del prodotto cinematografico si passa a quella del doppiaggio: i doppiatori "recitano" osservando su un video le scene in modo da fare combaciare le proprie espressioni vocali con quelle facciali degli attori. Quando si doppia un videogioco, generalmente, non si ha sottomano l'animazione o la voce originale e il direttore del doppiaggio deve fare il possibile per fare immedesimare i doppiatori nella loro parte. Riuscendoci molto di rado.

A questo punto, per quanto concerne il materiale cinetelevisivo, il processo produttivo è *standard*: si montano i dialoghi italiani, la colonna musicale e gli effetti originali con le immagini (pellicola o video). Quando invece parliamo di videogiochi o, in genere, di prodotti multimediali, entrano in gioco le persone come il sottoscritto. Non esiste un nome per la mia professione, se non quella di programmatore/localizzatore (perché i "responsabili della localizzazione" sono in genere dirigenti che assegnano risorse a noi).

Noi programmatori della localizzazione dobbiamo "mettere insieme tutto", materiale originale e localizzato, siano essi testi, immagini statiche, animazioni o suoni. Dobbiamo essere a conoscenza di molti formati per questi media e avere una certa capacità nell'apprendere i meccanismi e le tecnologie che ogni software house utilizza per fare stare in un disco da 12 cm un'esperienza di gioco. Non è un lavoro per cervelloni, intesi, solo che è molto variabile e per ogni titolo localizzato si devono comprendere le procedure di composizione dei media, andando ovviamente incontro alle limitazioni del caso: la lingua inglese, scritta, è generalmente più breve di quella italiana e in molti casi per fare rientrare i testi occorre effettuare una seconda traduzione, più "stringata".

In altri casi i prodotti che ci vengono passati non hanno un vero e proprio "TK" (come chiamiamo noi in gergo il *Translation Kit*, gli strumenti di traduzione) e al posto di inserire i nuovi *file* tradotti siamo costretti a ricompilare l'intero gioco o a sostituire tonnellate di stringhe nel codice sorgente C++. Questo potrebbe apparire interessante o stimolante, ma vi assicuro che passarsi decine di migliaia di linee di codice non commentate (o commentate in francese, ci è capitato!) alla ricerca di qualcosa che possa assomigliare ad un messaggio d'errore non è certo un'esperienza che si vorrebbe ripetere spesso.

In altre occasioni ci è capitato che la software house che ha prodotto il gioco fallisse o si smembrasse subito dopo l'uscita del titolo negli Stati Uniti. Questo ci ha causato non pochi problemi quando il materiale che ci è stato fornito non era completo: mancavano dei file sonori e non esisteva più nessuno su questo pianeta che potesse fornircelo! Abbiamo dovuto campionare 40 minuti di musica da una versione beta inglese che aveva il vizio di mandare in bomba il computer spesso e volentieri... E questo quando il gioco deve uscire entro Natale e si è costretti a passare le notti in ufficio.

Detto tutto questo devo riconoscere che il lavoro del programmatore di localizzazione necessita di una certa creatività e risulta essere ricco di scoperte e comporta comunque un certo utilizzo di risorse. Risorse che hanno, naturalmente, un dato costo. Ed è a questo punto che le vere limitazioni del mercato dei distributori italiani si fanno più pressanti. Le aziende che distribuiscono in Italia i videogiochi sono tre o quattro, sempre le stesse, quelle che ai vari SMAU, Abacus e Futurshow assoldano MC per regalare cappelli e magliette ai teen-ager esultanti. I distributori (e così anche i responsabili della localizzazione/esperti di *marketing*) hanno un concetto di localizzazione molto orientato al mercato e ben poco al prodotto: il budget destinato alla traduzione e localizzazione di un videogioco è direttamente proporzionale alle previsioni di vendita e non alla complessità intrinseca della localizzazione stessa. Per intenderci: se il prodotto è **Tomb Raider** o **Quake**, che "vanno via come il pane", il budget riservato alla localizzazione è di qualche decina di milioni di lire. Se il prodotto è un gioco di ruolo misconosciuto, il budget è di qualche milione. Inutile dire che il TK di **Tomb Raider** è favoloso e non si deve fare altro che doppiare voci, filmati e un paio di schermate, mentre quello del gioco di ruolo è pressoché inesistente e i testi da adattare sono chilometrici.

Stando così la situazione non penso che si possa fare molto, se non lamentarsi: quello dei videogiochi è ancora un mercato giovane e con il tempo e l'esperienza i prodotti vanteranno TK sempre migliori e le localizzazioni saranno sempre più "di *routine*" invece che vere e proprie odissee. In uno scenario del genere ci si potrà più concentrare sull'aspetto estetico ed artistico della localizzazione perché quello tecnico sarà ormai assodato. Oggi, quello che possiamo fare è mandare una bella e-mail, anzi un migliaio di e-mail, all'importato-

ATTENZIONE! CAMBIO E-MAIL
Da questo mese, l'indirizzo *email* a cui spedire la corrispondenza per **Play-Ground** è playground@tin.it
D'ora in avanti verranno ignorate tutte le lettere che perverranno al vecchio indirizzo (morfeus@tin.it)

re/distributore chiedendogli come mai il protagonista di **Metal Gear Solid** ha una voce da *action-man* della domenica o quella di Jar Jar Binks sembra quella di un ubriaco e i testi di un altro gioco fuoriescono continuamente dalla schermata. Per lo meno il *feedback* da parte degli utenti è ancora tenuto un po' in considerazione dai colletti bianchi che assegnano budget e risorse.

Vi ringrazio anticipatamente dello spazio messomi a disposizione e rinnovo i complimenti alla rivista. Buon lavoro e buon anno.

Al'x
Via e-mail

Sentito Al'x ragazzi? Sotto con le *email* allora (è l'unica arma a nostra disposizione). E voi, distributori, fateci sentire la vostra opinione.

Piccolo appunto: il marcato accento emiliano nella voce della segretaria che compare (e purtroppo parla) all'inizio di **Nocturne** è la principale fonte di brividi di tutto l'*horror adventure* GODiano. Almeno i doppiatori, scegliamoli "neutri" ok?

Per il resto, **SPC** è consapevole dei problemi affrontati dai localizzatori. Alcuni di noi si sono cimentati nell'impresa, e sono ancora in prognosi riservata.
Grazie della tua preziosa testimonianza Alex.

"STOP ME, STOP ME, STOP ME IF YOU
think that you've heard this one before..."
Olè uelà superconsolosi, e un grande uelà a te Marcello! Sto sorgendo da una mortale mattinata passata sui testi di storia del Cristianesimo, e non sono proprio ai miei apici di lucidità, quindi cercherò di essere conciso (e fallirò). Sto ancora pensando alla tua risposta alla mia lettera precedente: tralasciando il tuo aver mutilato la mia missiva (poco grave, lo spazio, si sa, è tiranno) senza evidenziarlo con i canonici tre punti tra parentesi quadre, altrimenti detti omissis (molto grave, giornalisticamente parlando), penso tu mi abbia frainteso.

"Sweetness, sweetness I was only joking when I said by rights you should be bludgeoned in your bed."
Il fanciullino deve restare vivo e reattivo in ognuno di noi. Deve seguitare a vedere il mondo con l'occhio onesto e curioso che lo distingue da quel che si tende a divenire crescendo (dire adulto mi impressiona un po'). Ma dovrà avere una guida smaliziata e razionale, altrimenti la sua felicità sarà destinata a durare poco. Solo unendo la nostra parte emotiva a quella razionale possiamo partorire la verità (o quantomeno una verità).

"In (dito) medio stat virtus"
E poi, scusa, tu mi parli dell'emozione di gente conscia del proprio ruolo nel mercato che ruota attorno a PlayStation e del fatto che per loro "salus extra Sony non est". Una certa euforia mi sembra pienamente giustificabile. Il videogame è BUSINESS! Ora più che mai!!! (mmmh...fallico!) E se gli estimatori di **FIFA** sono da considerare pecore (**ISS** *rules*!), lo sono anche tutti gli *early adopters* pcisti che accettano supini le angherie dei produttori *hardware*, e lo sono quelli che si lamentano della bolletta Sip (chiamiamola con il suo nome), ma non sarebbero capaci di smettere di usare il telefono per una settimana (si chiama boicottaggio, ma in un paese di cani che belano come il nostro è una soluzione improponibile), e lo è, perdonami, anche chi si innamora di un ammasso di circuiti stampati prodotto da una multinazionale (dalle prestazioni mostruose, ma dallo *shape* orrendo).

Sapete, io ho la stupida abitudine di non comprare beni prodotti da multinazionali, perdonatemi tutti, ma ho una mia coscienza. Però, quando chiederete al vostro fanciullino come si senta e vi sentirete rispondere "Beee...ne!", be', che vi devo dire... [...]

Don Littero
via e-mail

Già, che ci devi dire?

CIAO MORPHEUS,
ho appena finito di leggere la lettera di Valentina pubblicata su **SPC**65 ed eccomi qui a scriverti per farti sapere che lei non è "l'unica fanciulla affezionata al vostro giornale"!

Io sono Emy, ho 22 anni e gioco da quando ne ho più o meno 8. Dopo avere sbirciato per un po' i maschietti che giocavano nei bar, ho cominciato a giocare anch'io e, a questo punto, il desiderio di poter continuare a divertirmi anche a casa è diventato irrefrenabile e così in casa mia sono entrati (nell'ordine) i giochini portatili, il Commodore Plus4, il C64, il NES (Mario è ancora oggi il mio grande idolo videoludico), il PC (un 386 che adesso non vogliono neanche in discarica), il GameBoy e, da circa un anno, la mitica scatola grigia.

Devo dire che, nonostante questa mia passione considerata decisamente anomala per una femminuccia, mi ritengo (come Valentina) una ragazza assolutamente normale. Certo, i ragazzi si stupiscono sempre quando vedono che sono in grado di sostenere una conversazione sull'argomento e (attenzione attenzione) di dar loro suggerimenti su come "sbloccarsi" in giochi che magari io ho già finito, ma in cui loro sono in difficoltà!

Le mie "pecche" riguardano la mia quasi totale ignoranza sugli aspetti tecnici e la mia (molto femminile?) scarsissima passione per simulazioni sportive, automobilistiche e picchiaduro (però ho visto che a Valentina invece piacciono molto). Io sono una divoratrice di *platform* e giochi d'avventura, ma non disdegno i *puzzle* e qualche partita a giochi un po' "alternativi" come lo spassosissimo **Theme Hospital**... doc Morpheus, la prego mi dica: sono normale?

Emy
via e-mail

Sì, almeno quanto noi... e non è poco, è peggio.

CARISSIMA REDA DI SPC,
dopo circa quattro anni che vi seguo vi ho finalmente scritto anch'io.

Nelle pagine di **PlayGround** (e della **Sup-posta**) ho seguito le discussioni più disparate, ma solo oggi ho sentito il bisogno di scrivervi, per dire quel che penso sulla PlayStation (prima che questa diventi un argomento delegato alla sola rubrica del "Retrogaming") e sul mondo videoludico in generale, cercando di prender parte alle discussioni della posta che più mi hanno colpito. In questi tre anni e rotti (ho comprato la Play il mese di giugno del '96) ho vissuto una bellissima esperienza, che è valsa più di quel che è costata, un'esperienza consumata attraverso una moltitudine di emozioni, frutto di grandi e piccoli capolavori videoludici. In questo breve-lungo viaggio, la videoteca della console Sony si è arricchita notevolmente, e PlayStation è diventato sinonimo di videogioco (come fu al suo tempo Nintendo). Una diffusione del mezzo videoludico simile a quella della console Sony non credo si sia mai vista nel Belpaese, anche se del merito va in parte alla pirateria. Fa male dirlo, ma la pirateria ha consentito un notevole aumento delle vendite della PlayStation in Italia. Per quanto mi riguarda, penso che pochi giochi (relativamente parlando) valgano il centone: **Resident Evil 1**, **2** e **3**; **Final Fantasy VII**, **VIII** e **Tactics**; **Gran Turismo**; **Metal Gear Solid**; **Wipeout 2097**; **Xenogears**; **Tomb Raider I**; **Winning Eleven 3** e **4** (e rispettive versioni europee); **Soul Reaver**; **Tekken 2** e **3**. Con questo non voglio dire che gli altri giochi siano brutti, ma che non valgono una cifra così alta. Quindi, nella mia personalissima opinione, la pirateria non è solo un male, visto che il rapporto qualità prezzo è inesistente [...]. D'altra parte [*la pirateria*] danneggia anche case di *software* che meritano davvero quei soldi. E' il solo senso critico dei videogiocatori che determina la sopravvivenza di una casa *software*, ma non sempre questo è stato un bene (vedi i soldi che si è fatta la EA con i vari **FIFA**). La pirateria è un male imbattibile insediatosi nella nostra società dalla stessa origine di questa. E' un nemico "invisibile" che cresce ogni giorno (almeno qui da noi), e proprio per mano nostra. Perché ci fa molto comodo, in fondo. Forse senza la pirateria la collana economica "Platinum" (e tutti i suoi simili) non sarebbe neanche nata...E forse le *hardware house* sono ben contente della diffusione delle copie pirata, visto quanto vanno a guadagnarci. Ma passiamo ad un'altro argomento: videogiochi = arte? E' questo il tormentone dall'uscita di **FF7**. Io penso che i videogiochi siano arte come i libri, come una rappresentazione teatrale, come un quadro, una statua, un film, una canzone, come una qualsiasi espressione della forza creativa

"La Play può essere considerata quindi come uno dei più grandi mezzi di diffusione dell'arte (e della cultura) di questo fine secolo"
Valerio Pastore

che c'é in noi. La Play può essere considerata quindi (a mio opinabilissimo parere) come uno dei più grandi mezzi di diffusione dell'arte (e della cultura) di questo fine secolo. I videogiochi sono solo illusioni che non fanno altro che ingannarci e disorientarci? Si, in parte é così. I videogiochi sono solo illusioni, proprio perché sono arte. L'arte solleva l'uomo dai dolori quotidiani e gli permette di raggiungere il piacere (ultimo fine di tutte le azioni dell'uomo) attraverso le emozioni, distraendolo dai suoi problemi. Si, sono solo illusioni a guardar bene. Ma come sono belle! E chi potrebbe farne a meno? Passiamo ad altro...

I videogiocatori sono solo dei nerd? Da quando la Play è diventata oggetto di culto, e massima espressione del movimento trendista, non pensavo potessero sopravvivere tali pregiudizi! Noi videogiocatori non siamo dei nerd (non tutti almeno...)!

Non capisco perché la comunità videogiocatrice continui a subire tutte le critiche più stupide, nonostante si sia ormai affermata nella società attuale. Infatti, come prova di tali affermazioni, le videogiocatrici stanno sensibilmente aumentando, anche se la simpaticissima Valentina (cfr. **SPC**53 e **SPC**65) ha sottolineato che le lettrici di **SPC** sono poche.

Questo è dovuto al fatto che la maggior parte dell'utenza femminile attuale ha un'età media più bassa di quella maschile, proprio perché solo con la nuova generazione sono venuti un po' meno (ed era ora...) quei pregiudizi sopraindicati (e molti altri...). Ma **SPC** è una rivista "adulta", che potrebbe non piacere a ragazzine di 12 anni [estenderei l'ipotesi anche ai ragazzini].

Comunque tra qualche anno le ritroveremo tra queste pagine. Intanto la PlayStation sta per lasciarci, dopo averci regalato tante illusioni (o sogni se preferite), e non ci resta che sperare che la PlayStation2 faccia altrettanto. Io continuerò a sognare e ad imparare dalle illusioni (**FF7** mi ha insegnato molte cose), ma questo non vuol dire che rifiuterò la realtà, anzi. Dopo un bel sogno anche la realtà appare più bella [tu dici?]. Comunque spero che questi stereotipi (videogiocatore = nerd e videogioco = prodotto privo di valore artistico) non arrivino con noi al prossimo millennio. Spero anche di non leggere mai più odiose discussioni come "SNES vs MD" (esempio classico di una tendenza che DOVREBBE essere ormai superata) o "**FF7** vs **FF8**": dovremmo imparare a non mettere SEMPRE a confronto il passato col presente (abitudine tipica dei "retrogamers") o (peggio ancora) la console X contro la console Y (no, non sto alludendo alle due macchine della Sony). Mi aspetto molto da voi (redattori), la vostra rivista è la migliore e avete sulle spalle una grossa responsabilità: quella di non deluderci. Ma mi aspetto molto anche da noi (lettori) che dobbiamo maturare cercando di imparare dagli errori del passato, dimostrando che l'utenza videogiocatrice non cresce solo di età, ma anche a livello intellettuale (e l'unico modo per provarlo è scrivere lettere sempre più impegnate, prive di quei formalismi e quelle banalità prettamente adolescenziali).

Vi saluto con affetto, e auguro un buon nuovo millennio a tutti!

Valerio Pastore

net@posta2000.com

ECCOMI QUI,

davanti a kmail di Red Hat con la speranza di scrivere qualcosa di interessante, come non ho fatto in quest'ultimo periodo (vuoi per il cambiamento di sistema operativo e linguaggio di programmazione).

L'altro giorno è arrivato a casa il numero di dicembre 1999 di **SPC** e mi sono fiondato a leggere le solite, ma sempre belle, polemiche che invadono **PlayGround**.

Inizio a storcere subito il naso alla prima lettera che un fondo di verità ce l'ha. Non voglio affatto difendere la tesi di Ciccionero perché sbagliata, ma voglio, semmai, far notare che l'era videoludica è radicalmente cambiata, e per certi aspetti in male. Ultimamente ci vengono riproposti sempre i soliti giochi...ma il problema non è questo. Se nel riproporre un gioco esiste un vero progresso qualitativo che ne giustifica l'acquisto, non vedo il motivo di lamentarsene; semmai il problema principale è quando viene riproposto un titolo dove non esiste nessun particolare rilevante che distingua l'edizione passata da quella attuale (nota: per "particolare rilevante" non intendo solamente la grafica ed il sonoro), e purtroppo di questi casi ce ne sono.

Per le lunghe sono d'accordo con Marcello quando afferma che è inutile lamentarsi delle produzioni della PlayStation2 ed esaltare quelle del Dreamcast quando, sia l'una che l'altra, stanno offrendo *remake*. Purtroppo il problema del *remake* lo stanno subendo anche quelle etichette che non avremmo mai voluto vedere rovinate :(.

Final Fantasy sta, ultimamente, passando un periodo critico, e ciò è profondamente vero. Chi ha giocato a capolavori quali **Chrono Trigger**, **Secret of Mana**, **Final Fantasy** (o continua a giocarci...magari con l'emulatore) ha sicuramente notato un certo decadimento, spero solo passeggero. Con **FF7** non si era notato, ma con **Chrono Cross** e **FF8** si vede qualcosa in distanza (per fortuna che il mio bel **Zelda 64** non mi ha tradito!). [Oh be' certo. Fra **Link to the Past** ed **Ocarina of Time** passano due generazioni tecnologiche. Sarei curioso di vedere **Mask of Mujula**, piuttosto].

Secondo me ha ragione Davide; si sta tentando, o si stava tentando, di massificare i GDR che da sempre sono stati "capiti" da poche persone. Ultimamente il numero dei giocatori di questo tipo di giochi è aumentato e non spudoratamente, forse per questo motivo, la Squaresoft per prima ritornerà sui suoi passi. [...]
Con questo ho concluso e buon anno nuovo a tutti.

Ah! controllate i vostri nonni, potrebbero avere qualche problema col millennium bug :)

NighTiger [SPP Member]
Via email

Naa... i nonnini stanno benone. Piuttosto mi preoccuperei delle procure.

CARO MORPHEUS,

da quando è uscita la Play vi seguo regolarmente tutti i mesi (forse mi abbono, conoscendo le poste italiane però...) e ho sentito l'impulso di scrivervi anche in merito alle ultime lettere apparse su **PlayGround**.

Sinceramente trovo eccessivo lo sgomento da parte di alcuni lettori (Ciccionero in particolare) riferito ai giochi previsti per PS2. Titoli del calibro di **Tekken Tag Tournament**, **Gran Turismo 2000**, **Ridge Racer V** e **Street Fighter EX3** sono ottimi per cominciare il delicato passaggio dai 32 ai 128 bit. Quando i rispettivi predecessori uscirono sulla Play fecero gridare al miracolo; personalmente giocare ad un gioco di corsa con più di 300 vetture, in alta risoluzione (a proposito, ma a che risoluzione gira **GT2000**?) e a 50/60 fps costanti è un sogno. Io giocavo con il mitico Commodore 64 (ma perché non fanno un gioco ispirato a **Creatures**?) ed ho sempre assistito, negli anni, ad una costante evoluzione nei videogiochi.

La PS2 è appena nata, diamogli il tempo di stupirci. E' vero che la tecnologia non porta necessariamente innovazione ed originalità, ma questo dipende soprattutto dai programmatori; diamogli il mezzo (la PS2) per liberare la loro creatività e fantasia, e poi stiamo a vedere. Ho letto l'articolo sulla fantomatica PS3 e mi sono sorti dei dubbi atroci.

La risoluzione massima di un sistema PAL è 704X576 e non può andare a più di 50Hz (caratteristiche queste che i moderni computer con annessa scheda acceleratrice superano abbondantemente), ma già la PS2 non è pericolosamente vicina ai limiti delle nostre TV? Ci toccherà forse acquistare un monitor per le console di nuova generazione? [Naa... il televisore standard va benissimo]

Se ciò accadesse, la natura stessa del termine console và a farsi friggere. Tastiere, memorie di massa, collegamento ad Internet, sono già una realtà per le nostre console. Non trasformiamole in personal computer. [E basta un monitor per farlo? Forse hai le idee un po' confuse su cosa distingue un PC da una console]

"Tastiere, memorie di massa, collegamento ad Internet, sono già una realtà per le nostre console. Non trasformiamole in personal computer"

Mao

Le console vengono spremute fino all'osso dai programmatori (che differenza

tra il primo **Ridge Racer** e l'ultimo!) mentre per i computer non ottimizzano affatto il codice, tanto uscirà sicuramente una nuova scheda acceleratrice che gestirà il tutto. Sarò un po' all'antica, ma già digerisco poco il fatto che le console possano essere collegate ad un modem, forse mi ricrederò (convertiranno **Quake 3 Arena** per PS2?), ma l'emozione di trovarsi a casa con gli amici per una partitella è qualcosa di avvincente ed al tempo stesso rilassante. [E la connettività ad Internet non lo esclude necessariamente]

[...]

Una cosa poi, proprio non la capisco. Ci sono 50 milioni di PlayStation [adesso 70] e mi chiedo perché mai abbiano snobbato il cavo link. [probabilmente perché non esiste una "base installata" di 70 milioni di cavi link]

Giocare a **WipEout 2097** linkati è indescrivibile, addirittura **Armored Core** presenta nuovi scenari (quello cittadino è spettacolare) che nulla hanno a che vedere con quelli giocati in *split-screen*. Un amico con la Play e due televisori non sono un problema, dovrebbe essere di serie specialmente nei giochi di guida. Per esempio, in **Gran Turismo** ed in **Formula 1 '99** è possibile giocare contro un amico, ma perché solo con due vetture? Voglio poter scegliere se gareggiare solo in due o anche con le altre auto (se una sola CPU non riesce a gestire questa mole di calcoli, il cavo link che l'hanno inventato a fare?). Anche **Quake 2** poteva essere gestito, penso facilmente, con il cavo link.

Finito lo sfogo, mi sfogo su di voi (scherzo):

1. mi raccomando di specificare sempre nelle recensioni dei giochi di guida, come è strutturata l'opzione a due giocatori: se rallenta, se ci sono altre vetture o è prevista solo la sfida uno contro uno, ecc. [ok]

2. cambiate il logo della rivista vi prego: il 100% si può anche togliere tanto non trattate solo PSX (vedi **Outer Worlds**, ottima rubrica), lo sfondo nero poi, meglio trasparente e quel "CONSOLE" scritto sulla "E". [OK]

3. condivido il taglio delle pagelle con i voti (grafica, sonoro eccetera) però un piccolo box con i pro ed i contro, giusto per avere un riferimento di rapida consultazione su quanto scritto nella recensione? [non se ne parla proprio]

4. le immagini che usate nelle *preview* sono sempre della Play? O qualche volta usate quelle della versione PC? [Di solito sono immagini delle versioni PlayStation. In caso contrario lo specifichiamo o lasciamo che l'intelligenza del lettore gli permetta di arrivarci da solo (credo che nessuno possa confondere la risoluzione di un gioco PC con quella di un gioco PlayStation. Credo...)]

Continuate su questa lunghezza d'onda ragazzi, e grazie per il libro, una vera chicca, a risentirci.

Mao
Via e-mail

NON È IL MIO TEMPO, DECISAMENTE. Leggo ma non comprendo, vedo ma non focalizzo la graniticità del tutto. Non è l'hardware a soccombere, vero? Ahaha, giammai messere, è la spada che si spezza, è il nucleo videoludico ad incrinarsi su se stesso. Vorrei che il vento mi portasse via, così come Arthur ha portato via con sé gran parte della mia esistenza.

Tutto cominciò più di dieci anni fa, quando mio padre conferì meco del suo proponimento di elargire alla mia angusta integrità un computer, denominato Commodore 64. Ero spiazzato, confuso, elettrizzato da cotanta munificenza, conscio del rilievo metafisico che suddetta decisione avrebbe cagionato al mio essere. L'epoca d'oro che ne susseguì fece di me un cultore dell'egocentrico regno dei videogiochi. Rimembro la mia sete di sapere, il mio frenetico transitare in lochi esecrati in cui la visione onirica della forma videoludica travalicava la regolarità del presente. Non rimasi quinci ancorato alla fissità immutevole dell'intrattenimento domestico, conscio delle frammentazioni fisionomiche che il fulcrum a due pulsanti adunava alla mia essenza. La proiezione del mutamento iconografico che fugace convertiva il pixel incolore in plausibile effigie ornamentale adoperò in me analoghe trasfigurazioni; la realtà cessava di esistere in quanto argine incontrollato e mutiforme.

Per primo venne Arthur, avventuriero di un'epoca lontana lontana che è perduta nei meandri del tempo, ed io giacevo immerso nel paesaggio, discosto ed a tratti illuminato da lampi fulvidi e solenni. Era il mio vaniloquio, il cardine destabilizzante ed immaginifico custode dell'irrealtà che preservava me stesso.

E venne **Creatures**, acronimo [che starebbe per?] che mai ebbi a dimenticare. Lasciatemi l'illusione ch'esso esista ancora, risparmiate l'edotto qual'io ero dell'immenso vaneggiar di sperdute lande, ove cimentarsi era l'unica cagion d'esistere. Invero mi occorreva lo cavalier di Camelot, stilizzato nelle movenze che ridestava ricordi di vite e di morti, di furiosissime battaglie ed amor perduti.

Il tempo passò ignaro dell'indelebile vessillo a cui io mi prestavo senza schermi.

Oggi tutto è trascorso come il presente che mi scorge inconsapevole. Allor perché seguitare in codesta tempra videoludica? Con nobilissima cavalleria io non offro responso, accordando ai posteri l'ardito uffizio.

Ero solo nel ludos d'un tempo così come lo sono oggi, perché non ho mai dimenticato le antiche gesta degli eroi d'una volta...

Luca Abiusi
Via e-mail

Er.. .sì, certo. Direi che le cose stanno più o meno così.
Dopo il *retrogaming* è forse arrivato il momento di darsi al "retrospeaking"?

> "Oggi tutto è trascorso come il presente che mi scorge inconsapevole. Allor perché seguitare in codesta tempra videoludica? Con nobilissima cavalleria io non offro responso, accordando ai posteri l'ardito uffizio"
>
> *Luca Abiusi*

SALVE, SONO UN VOSTRO affezionato lettore nonché videogiocatore di lunga data. Salto a piè pari i doverosi complimenti per l'eccellente rivista (devo ammettere la migliore del genere attualmente) perché vorrei riportare l'attenzione su un argomento già trattato su cui però mi preme esprimere un parere. Voglio schierarmi con quanti hanno criticato il vostro uso scriteriato di neologismi anglofoni; sì, ho detto proprio scriteriato e non mi riferisco a termini privi di un efficace corrispettivo italiano come continuate a sostenere, ma ad una tendenza che trovo assolutamente ingiustificabile. E' insopportabile, fra i tanti, l'uso estenuante dell'orribile termine "gameplay"; forse "giocabilità" non è ugualmente adeguato?

E "gioco di guida" è poi così diverso da "racing game"? E' forse il caso di inserire questi termini nei dizionari di italiano perché la nostra "povera" lingua non possiede corrispettivi all'altezza?

Forse le lettere dei lettori non cambieranno di una virgola il vostro modo di scrivere, ma mi piacerebbe un maggiore rispetto per noi e per la nostra bellissima lingua.

I neologismi vanno bene, ma devono essere usati con oculatezza e non buttati lì per darsi (temo) un tono.

Scusate l'estrema franchezza e il forse eccessivo ardore, ma era troppo tempo che sopportavo e (quando ci vuole, ci vuole) non ho saputo resistere all'occasione di far sentire la mia voce.

Il presidente dell'Accademia della Crusc... (oops! mi sono immedesimato troppo nella parte del difensore della lingua)

Gian Paolo Alloisi
Via e-mail

> "I neologismi vanno bene, ma devono essere usati con oculatezza e non buttati lì per darsi (temo) un tono."
>
> *Gian Paolo Alloisi*

Infatti.
No scherzo.
Le tue critiche sono giuste e le terremo in considerazione. Comunque non temere, qui a **SPC** nessuno usa inglesismi o neologismi anglofoni per darsi un "tono". Spesso è solo una gabola per evitare ridondanze terminologiche.

playfaq

PlayFAQ - Super Playstation Console
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)
e-mail: playfaq@tin.it

a cura di Marcello Cangialosi

Oltre ai DVD-Video, PlayStation2 potrà leggere anche i Video CD?

Sì. Ogni *decoder* MPEG2 è anche in grado di decodificare i filmati compressi in MPEG1 dei Video CD.

Finora s'è detto molto delle potenzialità grafiche di PlayStation2, ma non si è mai accennato alla risoluzione video o al numero di canali supportati dal Dolby Surround. Potreste fare chiarezza in proposito?

La risoluzione massima gestibile dalla nuova piattaforma Sony è di 1280*1024 pixel (cfr. SPC58). Considerato però che oltre i 640*480, le differenze sono praticamente nulle su un tradizionale televisore PAL o NTSC, il traguardo dei 1024*1024 è teoricamente raggiungibile solo impiegando TV ad alta definizione o un monitor. Pertanto, considerata la scarsa diffusione di questi ultimi, è probabile che gli sviluppatori si "limitino" a sfruttare risoluzioni nell'ordine dei 640*480 o 800*600 pixel, in modo da destinare più potere computazionale alla generazione di un maggior numero di poligoni ed effetti speciali ad un elevato frame rate. Per quanto riguarda la questione dei canali (5.1?), si, oltre al Dolby Pro Logic, PlayStation2 supporta anche l'AC-3 (Audio Code 3), meglio noto come Dolby Digital, e i suoi 5.1 canali. "5.1" identifica la presenza di 6 canali audio digitali separati, indirizzabili ad altrettante casse acustiche: tre frontali (destra, sinistra e centro), due laterali posteriori ed una sesta (a cui si riferisce quel ".1") dedicata all'LFE (*Low Frequency Effects*), vale a dire all'emissione degli effetti a bassa frequenza utili per massimizzare l'impatto dei bassi in occorrenza di esplosioni ed altri effetti "d'urto".

Carissima nonché competente **SPC**, vi scrivo per portare alla vostra cortese attenzione il fatto che ho riscontrato lo stesso difetto notato da un'altro lettore in **V-Rally 2**. Comunque, per amor di precisione, preciso che il tutto si verifica nella modalità *Arcade Expert*.

Che succede? E' presto detto. Si verificano dei vergognosi rallentamenti, ma la cosa che fa inviperire, è che il tempo invece scorre normalmente, rendendo impossibile superare il livello. Questo è quanto!

Questa è solo una di tante lettere di pacata protesta pervenute a **SPC** nel corso dei mesi successivi alla pubblicazione del simulatore di rally di Eden Studios. **SPC** ha contattato Olivier Raffard, produttore di Infogrames, per chiarimenti. Qui di seguito riportiamo (paro paro) la sua risposta: *"Conosciamo questo problema col* frame rate *e sappiamo che si verifica solo in due casi, in particolare nella modalità* Arcade Expert *e nei due tracciati di Corsica ed Indonesia. In questi tracciati ci sono 4 vetture (una pilotata dal giocatore e le altre tre dall'intelligenza artificiale), lanciate su uno scenario particolarmente complesso e dettagliato, tale da richiedere il massimo dall'hardware PlayStation. E' per questo motivo che il* frame rate *cala in questi due tracciati. Si tratta di un compromesso fra il numero di tracciati (84 più quelli generabili attraverso l'*editor*) avulsi da ogni problema di aggiornamento dell'immagine e quei due che invece denunciano il calo segnalato dai vostri lettori. Ci tengo comunque a precisare che la versione Dreamcast di* **V-Rally 2** *non presenterà alcun problema in questo senso".* Be', ci mancherebbe...Pare quindi che il "misterioso" difetto sia banalmente imputabile ad un peso eccessivo sostenuto dall'*engine* poligonale codificato da Eden Studios. Per quanto riguarda l'indifferenza del cronometro ai cali del *frame rate* e la conseguente impossibilità presunta di vincere le due gare di Corsica ed Indonesia, Olivier non ha detto nulla. Oops...

Dopo l'uscita di PlayStation2:
1. La redazione di **SPC** continuerà ad essere una rivista dedicata solo a PlayStation?
2. Cambierete questa fantastica rivista (la migliore) in un giornale dedicato totalmente a PlayStation2?
3. Vi dedicherete ad entrambe le console? (forse chiedo troppo)
4. Pubblicherete due riviste diverse gestite comunque da voi?

La terza che hai detto. Comunque no, non chiedi troppo.

Avremo l'onore di vedere in versione PAL **Front Mission 3**?

Squaresoft ha annunciato la commercializzazione di **Front Mission 3** negli Stati Uniti pertanto non è improbabile che venga portato anche in Europa. Occhio, è una "probabilità" non una certezza. **Einhander**, ad esempio (uno a caso...er), è uscito negli States...

Possiedo una PlayStation PAL con *ModChip* ed ho acquistato la versione giapponese di **Marvel VS Capcom**. Nessuno però mi aveva avvertito che era protetto con il sistema anti-*ModChip*! Siccome possiedo un'Explorer vorrei il codice di sblocco del gioco che non sono riuscito a trovare da nessuna parte! Potete aiutarmi?

Se il videogiocatore chiama, **SPC** risponde. Prova questi:
D00F0C3A 1040
800F0C3A 1000
oppure
D00F1376 1040
800F1376 1000

Ciao Morpheus, volevo porti una domanda sola, riguardo al favoloso **Final Fantasy VIII**: quanti sono i *G.F.* in tutto il gioco? Io ne ho scoperti una quindicina (*Quetzal, Sheeva, Ifrit, Siren, Brothers, Diablos, Carbuncle, Leviathan, Pandemon, Cerberus, Alexander, Kyactus, Tomberry, Odino* e *Phoenix*). Quanti altri ancora ce ne sono? Stando al numero di carte del gioco, sembrerebbe 22. E ancora. Ho sentito parlare di una *G.F.* di nome *Doomtrain*: esiste veramente? A che cavolo serve l'Anello di Salem? E soprattutto, come cavolo si fa ad invocarlo? Cosa si deve fare nell'isola vicino a Timber?

Richieste come queste andrebbero indirizzate a **PowerStation** piuttosto che a **SPC**. Ciononostante, mi cogli in un momento di euforica bonarietà, pertanto sarò lieto di rispondere ai tuoi quesiti. Dunque, cominciamo con i *G.F.*: sono 22 e per la precisione (premetto che ho giocato all'edizione americana del gioco Square...):

1. *Quetzal*: si trova accedendo al menu sul banco di Squall
2. *Sheeva*: si trova accedendo al menu sul banco di Squall
3. Ifrid: si acquista sconfiggendolo nella grotta vicino il Balamb Garden
4. Siren: si assimila da Elvoret, il mostro volante in cima alla torre di Dollet
5. *Brothers*: si acquista risolvendo la *subquest* della Tomb of the Unknown King
6. *Diablos*: si acquista sconfiggendolo all'apertura della Magic Lamp
7. *Carbuncle*: si assimila dagli Iguions (i due gargoyle mandati da Edea per uccidere Rinoa)
8. *Leviathan*: si assimila dal Master Norg nel piano inferiore del Garden
9. *Pandemon*: si assimila da Fujin durante il combattimento a Balamb Town
10. *Cerberus*: si acquista sconfiggendolo durante l'assalto al Galbadia Garden
11. *Alexander*: si assimila da Edea durante il combattimento nel Galbadia Garden
12. *Doomtrain*: si acquista combinando il *Solomon Ring* con 3 *Malboro Tentacles*, 3 *Steel Pipes* e 3 *Remedy+* (i *Remedy* + possono essere ottenuti comprando 60 *Remedy* e usando poi l'abilità di Alexander "Med Lev Up" su di essi)
13. *Bahamut*: si ottiene sconfiggendolo nel Research Center (bisogna muoversi verso la parte centrale della stanza quando il fascio di luce è spento)
14. *Kyactus*: si ottiene sconfiggendolo

ATTENZIONE! CAMBIO E-MAIL
Da questo mese, l'indirizzo *email* a cui spedire la corrispondenza per **PlayFAQ** è playfaq@tin.it
D'ora in avanti verranno ignorate tutte le lettere che perverranno al vecchio indirizzo (morfeus@tin.it)

nella Cactus Island

15. *Tonberry*: si ottiene sconfiggendolo a Centra Ruins (per farlo comparire è necessario uccidere 20 Tonberry nella suddetta locazione)

16. *Eden*: si ottiene sconfiggendo l'Ultima Weapon (è necessario completare il *subquest* nelle profondità del Research Center)

17. *Odin*: si ottiene sconfiggendolo a Centra Ruins (è necessario sconfiggerlo prima dello scadere del tempo)

18. *Phoenix*: si ottiene utilizzando l'oggetto Phoenix Pinion (si può evocare una volta sola per ogni Phoenix Pinion)

19. *Chicobo*: si ottiene utilizzando il Gysahl Green

20. *Minimog*: si ottiene facendo acquistare ad un G.F. l'abilità MiniMog conferita dal *Mog's Amulet* (richiede l'uso di Pocketstation)

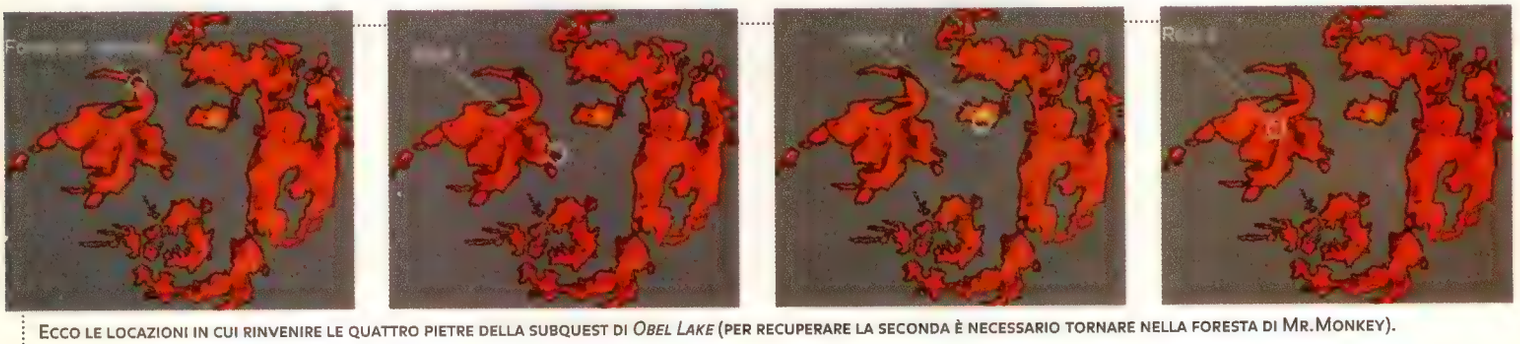
21. *Moomba*: si ottiene usando l'oggetto *Friendship* durante una battaglia (richiede l'uso di Pocketstation)

22. *Gilgamesh*: appare alla fine del disco 3 al posto di Odin

L'anello di Salem è il Solomon Ring nella versione italiana. Serve ad invocare Doomtrain (vedi sopra). Riguardo la domanda sul "cosa fare" sull'isola vicino Timber, be', è una *subquest* che richiede il ritrovamento di 4 pietre. Mr. Monkey (il signor scimmia) si trova nella foresta vicino Dollet. Bisogna tirare una pietra a Mr.Monkey e tornare al lago. A questo punto verranno dati degli indizi riguardanti questi posti:

1. Un'isola ed est di Timber (si trova una pietra)
2. Foresta di Mr. Monkey (idem)
3. Spiaggia vicino Balamb (idem)
4. Montagna vicina ad un lago e ad una caverna (ovvero Monterosa Plauteau; idem)
5. Eldbeak Penisula (c'è un'iscrizione per risolvere un'altra *subquest*)
6. Villaggio circondato dalle foreste
7. Railroad Bridge (ci sono molti *draw point* nascosti)

Dopo aver ottenuto le 4 pietre bisogna riportarle al lago, e risolvere l'enigma (leggere la frase partendo da destra). In questo modo apparirà un altro indizio che si riferisce a Mordred Plains. In tale locazione si trovano a terra delle pietre colorate dai cui messaggi si possono scovare ulteriori indizi. Alcune dicono la verità, altre mentono. Basta fare esattamente il contrario di quello che dice la pietra rossa ed il gioco è fatto.



ECCO LE LOCAZIONI IN CUI RINVENIRE LE QUATTRO PIETRE DELLA SUBQUEST DI *OBEL LAKE* (PER RECUPERARE LA SECONDA È NECESSARIO TORNARE NELLA FORESTA DI MR.MONKEY).

a Moncalieri (TO)
Corso Roma, 69
TEL. 011.682.26.35
Fax 011.606.89.85

AMICI DEL GIOCO

Per rivenditori
telefona o richiedi
il nostro listino
via fax allo 011.606.89.85

Visita nella tua città i nostri POINT

SUSA
YES VIDEO MUSIC
P.zza III Reggimento Alpini, 2/a

TORINO
COMPUTER GAMES
Via Monginevro, 86/bis Torino

CHIERI (TO)
Videotime
Via Carlo Alberto, 6

PALERMO
FUTURE GAME
FUTURE GAME • Via Vincenzo Errante, 18

LA SPEZIA
C.so Nazionale, 274
SARZANA (SP)
Via XX Settembre, 53
CARRARA (MS)
Via Cavour, 17
MR ALED

DVD VIDEO
PC CD-ROM
PORTACHIAVI MAGLIETTE CAPPELLINI GADGET VARI

CI FAREMO IN 3 PER SODDISFARE OGNI TUO DESIDERIO
TELEFONA

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

playworld

Breaking the news from the PlayStation World

a cura di Marcello Cangialosi

GET **NETWORKED!**

VOCI NON CONFERMATE SOSTENGONO che Sony Computer Entertainment starebbe sviluppando un apparecchio identificato come un *"Network Electric Adapter"* attraverso cui collegare in rete domestica tutti i sistemi digitali targati Sony, tra cui, ovviamente, PlayStation2. Previsto per il 2001, il *NEA* permetterebbe l'interconnessione fra vari sistemi digitali, quali televisori, hi-fi, *set-top box*, sistemi di intrattenimento elettronico, frigoriferi e forni a micro onde (scherziamo). A giudicare da quell'*Electric* non è improbabile che il sistema di interconnessione si appoggi alla rete elettrica domestica (una tecnologia in sperimentazione già da diverso tempo nel settore delle connessioni ad Internet ad alta velocità) per il trasferimento dei dati.

Sebbene aleatoria, la notizia acquista interesse se collegata ad un'altra, proveniente da fonte attendibile (*Nikkei Net*), che vedrebbe Sony impegnata nello sviluppo di un *PDA* (*Personal Digital Assistant*) da collegare ai vari apparecchi digitali targati Sony attraverso l'interfaccia di connessione i.Link (o IEEE1394). Progettato sulla scorta del *know-how* di Palm Computing (società responsabile degli *hand-held* Palm Pilot con cui Sony ha stretto accordi qualche mese fa – cfr. **SPC**66, colonna **micronews**), il *PDA* Sony si distingue dai vari PocketStation e VMU, per la sua duttilità applicativa (l'ultimo modello di Palm Pilot, il Palm Pilot VII, supporta la connessione ad Internet senza fili). In teoria sarebbe possibile interagire con uno svariato numero di sistemi digitali diversi impiegando unicamente il *PDA*: sarebbe possibile impiegarlo come surrogato tutto fare del telecomando, attraverso cui accedere alle funzioni del televisore, programmare le registrazioni su VHS, scaricare suoni e immagini da fonti digitali o dalla rete, e tanto altro ancora. In campo ludico, la compatibilità del *PDA* con PlayStation2 spianerebbe la strada ad una

vera e propria rivoluzione del modello di fruizione del mezzo interattivo. In particolare sarebbe possibile usare lo schermo del *PDA* per visualizzare le informazioni di gioco, accedere alle mappe dei *dungeon*, gestire l'inventario di un RPG, monitorare i dati telemetrici della propria vettura in un ipotetico simulatore di guida, organizzare/scambiare i salvataggi e così via. Il *PDA* potrebbe inoltre rivelarsi una valida alternativa alla tastiera: l'utente potrebbe scrivere direttamente sul piccolo schermo del palmare, a mano libera (ogni *PDA* monta di serie un sistema di riconoscimento calligrafico), agevolando così la navigazione in Internet via PS2. Il tutto integrato con le potenzialità del Palm Pilot inteso come sistema di stoccaggio dei dati personali (rubriche telefoniche, indirizzi *email*, URL), come *organizer*, come visualizzatore di mappe stradali (non a caso Sony ha stretto un accordo con General Motors per l'impiego della tecnologia *memory stick* nelle e-vetture di prossima concezione), e tanto, tanto, ma veramente TANTO altro ancora. Le potenzialità sono infinite. A quanto pare, l'era della casa digitale interconnessa non è poi così lontana.

Considerato il 2001 come data di lancio della periferica, Sony potrebbe mostrare qualcosa di concreto durante il prossimo *TGS* (fine marzo) o a maggio, nel corso dell'*E3* 2000. In ogni caso **SPC** non mancherà di aggiornarvi sugli sviluppi.

FESTIVAL GALORE

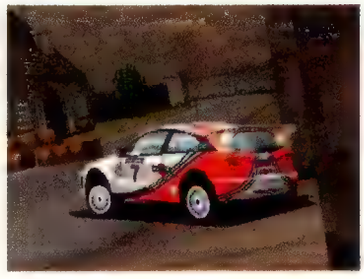
NELL'IMMINENZA DELLA COMMERCIALIZZAZIONE DI PLAYSTATION2, SONY COMPUTER Entertainment ha annunciato per il 19 e 20 febbraio una fiera *ad hoc*, in cui verranno mostrati 20 titoli PS2 distribuiti su ben 500 console aperte all'uso da parte dei visitatori. Il *PlayStation Festival 2000* (un nome che lascia intendere edizioni future alla stregua del Nintendo *SpaceWorld*) avrà luogo sul calpestatissimo spazio espositivo del Makuhari Messe (sede del *TGS*), ed offrirà a giornalisti e consumatori l'opportunità di giocare per due giorni ad **A-Train VI** (Art-Dink), **Love Story** (Enix), **Cross Fire** e **FIFA 2000** (SquareEA – cosa? **FIFA2000**?!), **EX3 The Street Fighter** (Capcom), **Kessen** (Koei), **Jikkyou World Soccer 2000** e **Drum Mania** (Konami), **Driving Emotion Type-S** e **Let's Play Space Professional Baseball** (Square), **Gran Turismo 2000**, **Fantasia** e **Intelligent Qube Remix Plus** (SCE), **Ridge Racer V** e **Tekken Tag Tournament** (Namco), **Golf Paradise** (T&E Soft), **Eternal Ring** ed **Evergrace** (From Software), più altri due titoli al momento ignoti. Nel corso dell'evento Sony distribuirà gadget e merchandise vario, più un "PS2 Demo CD" sui cui contenuti e sulle cui modalità di impiego c'è ancora mistero. Insieme a Sony, anche From Software distribuirà un CD demo contente alcuni filmati tratti da **Armored Core 2** ed **Eternal Ring**, nonché una demo giocabile di **EverGrace**. Con ogni probabilità, i filmati potranno essere visionati attraverso l'attuale PlayStation, mentre per **EverGrace** bisognerà necessariamente attendere la disponibilità del nuovo sistema Sony.

Intanto, fervono i preparativi per un altro appuntamento importante: il *TGS* del 2000. L'ente organizzatore *Computer Entertainment Software Association* (*CESA*) ha annunciato che alla data del 4 gennaio gli espositori che hanno affittato uno spazio nel Convention Centre del Makuhari Messe, ammontano a 61 per un totale di 1.257 *booth* (laddove *booth* sta ad indicare l'unità di misura delle dimensioni di ogni stand) fra quelli disponibili lungo i 54.000 metri quadri di spazio espositivo. La parola d'ordine del *TGS*2000 sarà "Network e comunicazione". In vista della diffusione di infrastrutture informative quali PC, console, telefoni cellulari, TV satellitari e via cavo, nel corso del 21 secolo, il *TGS* amplia gli spazi dedicati all'*online gaming* e alla diffusione di contenuti digitali attraverso la rete. Il *TGS*2000 inizierà il 31 marzo per concludersi il 2 aprile. **SPC** sarà presente all'evento con la promessa di un *reportage* completo sul numero di maggio (**SPC**70).

TGS2000: GLI ESPOSITORI

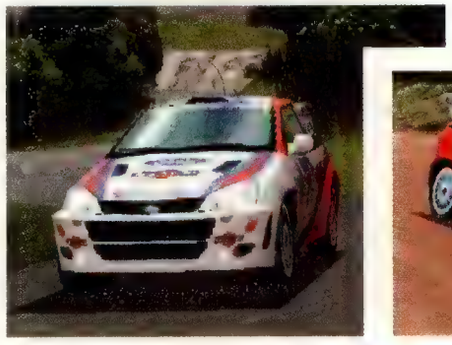
Alchemist
Ascii Corp.
Ask Co.,Ltd.
Asmik Ace Entertainment,Inc.
Astroll Co.,Ltd.
Atlus Co.,Ltd.
Bandai Co.,Ltd.
Banpresto Co.,Ltd.
Bec Co.,Ltd.
Broccoli Co.,Ltd.
Capcom Co.,Ltd
Compile
Cospa Inc.
Culture Brain Inc.
Datam Polystar
Digital Media Navigator
Enix Corporation
Epoch Company.,Ltd.
Esel International Co.,Ltd.
Face
First Smile Entertainment Ltd.
From Software,Inc.
Future Bee Co.,Ltd.
Genki Co.,Ltd.
Hobby Japan Co.,Ltd.
Hudson Soft Co.,Ltd
Human Academy Game College
Idea Factory Co.,Ltd.
Imagineer Co.,Ltd.
International Communication Serv.
J-Wing Co.,Ltd.
Jaleco Ltd.
Kadokawa Shoten Pub.Co.,Ltd.
Kobe Computer College
Koei Co.,Ltd.
Konami Co.,Ltd.
Konami Computer Ent. School
Korea Software Ind. Association
Media Create Co., Ltd
Media Works
Microsoft Co.,Ltd.
Namco Ltd.
Nec Interchannel, Ltd.
Nippon Computer Systems Corp.
Pro Pacific Japan Inc
Sammy Corporation
Sega Enterprises
SNK Corporation
Softbank Publishing Inc.
Sony Computer Ent. Inc.
Square Co.,Ltd.
Sunsoft
T&E Soft,Inc.
Taito Corporation
Takara Co.,Ltd
Tecmo, Ltd.
Tokyo Net Wave
Tokyo Multimedia College
Tomy
Ubi Soft Entertainment
Winky Soft Co.,Ltd

COLIN MCRAE RALLY 2 [UPDATE]



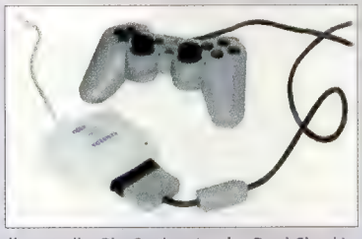
SEBBENE ALACREMENTE IMPEGNATA nello sviluppo di svariati progetti, l'eclettica Codemasters sembra assegnare il maggior numero di risorse alla realizzazione del seguito del miglior simulatore rally mai pubblicato fino ad oggi (su qualsiasi sistema). Più di ogni altro progetto, **Colin McRae Rally 2** può essere considerato il titolo per cui l'utenza PlayStation guarda a Codemasters con maggior apprensione, e Codemasters non ha alcuna intenzione di deluderla.

SPC è in grado di alimentare l'eccitazione diffondendo ulteriori informazioni e immagini sul gioco. La Ford Focus è, inutile dirlo, protagonista indiscussa del simulatore che ha per titolo il nome del suo eccellente pilota, e non sorprende sapere che il lavoro di modellazione (tanto della carrozzeria quanto della fisica comportamentale) è attualmente concentrato su questa. Ben 900 poligoni (contro i 700 annunciati inizialmente – cfr. **SPC**63) compongono il modello poligonale della Focus, facendo schizzare alle stelle il livello di dettaglio. Gli sviluppatori sostengono, inoltre, che il sistema di danneggiamento della carrozzeria è quattro volte più minuzioso di quello visto nel *prequel*. Al di là della Focus (per ora l'unica vettura data in pasto alla stampa nella sua versione simulata), Codemasters ha annunciato l'inclusione della Mitsubishi Lancer e della Peugeot 206 nonché di una serie di vetture escluse dal campionato rally per via della loro eccessiva potenza (fra queste, Cosworth e Metro 4R4). Gli sviluppatori stanno inoltre considerando l'eventualità di includere macchine d'epoca come bonus da 'sbloccare' nel corso del gioco. Tornando al gioco in sé, è stato reso noto che le condizioni atmosferiche varieranno non solo da tracciato a tracciato, ma anche nel corso della singola gara (seppur in ossequio alle caratteristiche climatiche del paese che ospita la competizione), arricchendo l'esperienza ludica con quel tocco di aleatorietà che mancava nel prequel (e che, inutile dirlo, conferisca maggior realismo al tutto). **Colin McRae Rally 2** è attualmente completo al 60% e Codemasters confida in un lancio per il periodo primaverile.



SMARTJOY DELUXE

Distributore: Electric Video Games
[www.eclectic-vg.com]
Costruttore: China Ciach Ltd.



ARRIVA DALLA CINA ED È DISTRIBUITO in Europa da Electric Video Games, il primo adattatore USB che consente di usare il *controller* PlayStation (anche Dual Shock) su PC. *SmartJoy Deluxe* viene fornito con un semplice *software* di installazione (nessun problema sotto Windows '98, al contrario di Windows '95 per via dello scarso supporto dell'interfaccia USB) ed un adattatore in cui inserire il *controller* Sony. **SPC** ha avuto la possibilità di testare il prodotto su un Pentium II 400 con Windows '98: il giudizio? Sorprendente! *SmartJoy Deluxe* funziona egregiamente, supporta gli *stick* analogici, i tasti dorsali, ST e SEL, tutto (tranne le vibrazioni). Dopo una breve fase di configurazione, **Quake 3 Arena** ed **Unreal Tournament** non hanno fatto una piega. Usando i due *stick* analogici è stato possibile muoversi col sinistro e guardarsi intorno col destro, con una semplicità tale da lasciar credere che Id Software ed Epic Mega Games avessero previsto il supporto del Dual Shock in fase di progettazione. Ad essere sinceri, la *combo* tastiera/mouse resta imbattibile in termini di praticità d'uso ed efficacia in combattimento (dove potersi voltare con rapidità è indispensabile), ma *SmartJoy* già denuncia notevoli potenzialità per prodotti meno "PC-*oriented*". E fra questi figura senz'altro **bleem!**. Anche sotto emulazione, la periferica non ha denunciato alcun intoppo, arricchendo l'esperienza emulativa con l'unico elemento che la distingueva dalla controparte reale: il *controller*. Per chi fosse in possesso di una scheda video con uscita TV, *SmartJoy* è fornito di un cavo sufficientemente lungo da permetterne l'impiego davanti alla tele, lontano dal sommesso ronzio del PC. In sintesi, gettate il *Microsoft Sidewinder* e procuratevi *SmarJoy Deluxe* (a patto che il vostro PC sia fornito di un ingresso USB, sia chiaro); potreste addirittura ritrovarvi a giocare a **Sega Rally 2** su PC con in pugno un Dual Shock Sony. Una bizzarra commistione, ma dalle enormi potenzialità ludiche. *SmartJoy Deluxe* è disponibile presso i rivenditori che avranno la compiacenza di distribuirlo in Italia (a loro l'invito di **SPC** a contattare Electric Video Games per la fornitura del materiale). Il prezzo americano è di 25 dollari (50 mila lire circa).

VOTO 9/10

BIT WORLD
BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI
VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION PAL
UNIVERSALE L.29000
PLAYSTATION USA
UNIVERSALE L.37900
ACE COMBAT 3 TEL.
ALUNDRA 2 TEL.
BEAT MANIA L.69.000
BIO HAZARD 2 D.SHOCK TEL
BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE
BIO HAZARD GUN SURVIVOR TE
BRAVE FENCER M. USA TEL.
CAPCOM GENER. II TEL
CAPITAN TSUBASA J L.149.000
CHANGE GET A ROBOT L.139
CYBER ORG L.59.000
DENPRISM (SQUARE) TEL
DINO CRISIS L.39.000
DRAGON BALL Z 1 L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
DRAGON VALOR TEL
EVANGELION L.99.000
FINHANDER L.69.000
FINAL FANTASY 8 TEL
FINAL FANTASY ANTHOL L.119.
FRONT MISSION 2 L.69.000
FRONT MISSION ALT. L.69.000
GALE GUNNER TEL
GRAN TURISMO 2 TEL
GUNDAM BAT. MASTER 2 L.129
GUNDAM MOBILE S. 2.0 L.79.000
GUNDAM MOBILES. L.0 L.79.000
GUNDAMPERFECTIV. L.89.000
GUNDAM 0079 L.79.000
GUNDAM CHAR'S ATTACK L.89
GUNDAM CHIKEN'S GREED TEL
JADE COCOON L.139.000
JO JO'S BIZARRE ADV. TEL
LEGEND OF LEGAIA RPG TEL
LEGEND OF MANA TEL
LUPIN 3 L.89.000
LUNAR SILVERSTAR ST. TEL.
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL.
KING OF FIGHTERS 98 L.139.000
KING OF FIGHTERS 99 MARZO
YUMA FINAL EDITION L.99.000
XENOGEAR USA TEL.
MACROSS L.89.900
MACROSS VF27 TEL.
MARVELS.H.SVSST.F. L.69.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL
METAL SLUG L.109.000
PARASSITE EVE USA L.109.000
PARASSITE EVE 2 TEL.
POCKET FIGHTER L.69.000
ROBOT WAR 6 L.89.000
RESIDENT EVIL D. CUT L.69.000
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.129.000
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
STRIDER 1&2 TEL
SUIKODEN 2 L.119.000
S.ROBOT WAR ALPHA TEL
TEKKEN 3 L.69.000
WINNING ELEVEN 4 TEL.

SEGUE JAP/USA
BLACK BASS W/BLU MARTIN TEL.
CHOCOBO COLLECTION TEL.
CHRONO TRIGGER TEL
CHRONO CROSS TEL
DEEP FREEZE L.99.000
DIE HARD TRILOGY 2 TEL
DEVIL MAN TEL
J.L. PERFECT STRYKER 99 TEL.
ESPN BASS FISHING L.119
FISHERMAN BAIT L.99.000
FISHERMAN BAIT II L.119.000
GRANDIA USA L.115.000
KING OF FIGHT. 97 L.119.000
KOUDELKA TEL.
MARVEL VS. CAPCOM TEL.
MORTAL KOMBAT SPECIAL TEL.
PAILABOR THE GAME TEL
PSYCHIC FORCE II TEL
RASETZU NO KEN TEL
SOUL RIVER TEL
STAR IXIOM TEL
RANMA 1/2 L.139.000
RIVAL SCHOOL 2 TEL
SAMURAI SPIRIT NEW 9/12
S.ROBOT WAR F L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL
S.ROBOT WAR COMP. BOX L.109
S.ROBOT WAR 5 L.99.000
S.ROBOT WARSHOOTING L.99.000
STAR OCEAN 2ª STORY L.119.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS TEL
THOUSAND ARMS TEL
TIME BOKAN 1 L.39.000
TIME BOKAN 2 L.109.000
TOKIMEKI MEMORIAL 2 TEL
XENO GEAR L.119.000
VANDAL HEARTS II L.119.000
DREAMCAST
NEO GEO
SATURN
GAME GEAR
GAMEBOY
PC ENGINE
MEGADRIVE
CD MUSICALI:
DRAGON BALLZ/SAILOR
MOON/RANMA 1/2/MAISON
IKKOKU/CITY HUNTER/ FINAL
FANTASY /EVANGELION
L.25.000
VIDEO CD JAP
DRAGON BALL Z (8FILM) L.25.000
DRAGON BALL GT (20FILM) L33.9
RANMA 1/2 (2FILM) L.25.000
CITY HUNTER CONT. 4 FILM L.75
CITY HUNTER2 CONT.4FILM L.75
EVANGELION (13 FILM) L.25.000
LA BLUE GIRL CONT. 6 FILM L.95
INV. NIGHT SCHOOL CONT.6 L.95
GUNDAM WING (8FILM) L.36.900
MAZINGA L.26.900
MAZINGA VS GOLDRAKE L.26.900
GHOST IN THE SHELL 2F.L.48.900

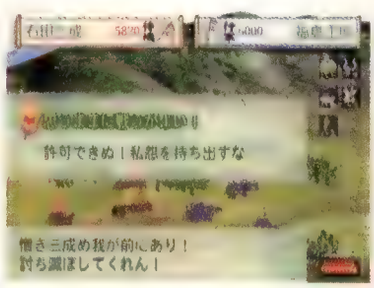
GIOCHI PAL USATI
ANNA K. SMASH TENNIS L.29.000
BUSHIDO BLADE L.29.000
DEEP FREEZE L.29.000
DIE HARD TRILOGY L.29.000
DOOM L.19.000
DUKE NUKEM TIME TO KILL L.29.000
F1 97 L.29.000
FIFA 98 L.29.000
FINAL FANTASY 7 L.29.000
GAME MUSIC L.29.000
GEX L.29.000
GTA L.29.000
JADE COCOON L.39.000
INT. S.STAR SOCCER L.19.000
LIBERO GRANDE L.29.000
MEDIEVIL L.36.000
MOTORHEAD L.29.000
NIGHTMARE CREATURES L.29.000
PITFALL 3D L.29.000
PORSCHE CHALLENGE L.25.000
REBUS L.39.000
RESIDENT EVIL 2 L.29.000
ROAD RUSH 3D L.39.000
SHADOW MASTER L.29.000
SYPHON FILTER L.39.000
SOUL BLADE L.25.000
TOBAL 1 L.29.000
UEFA CHAMP. LEAGUE L.29.000
VANDAL HEARTS II L.49.000
VIGILANTE 8 L.29.000
TELEFONA PER ALTRI TITOLI

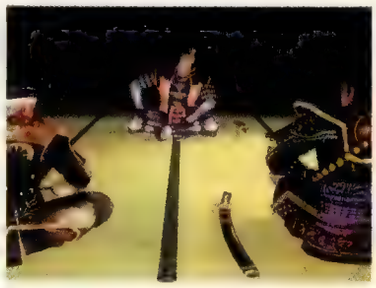
SUPERACTIONREPLY
PERMETTE DI VEDERE TUTTI
I GIOCHI USA/JAP
ED ALTRI SU PLAYSTATION
PAL L.29.900

ACCESSORI
ACTION REPLY L.39.000
BORSA PORTA CONSOLE E GIOCHI L.39.000
CAVO RGB SCART L.15.000
JOYPAD COMP. L.15.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.9.900
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.33.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
MULITAP L.39.900
PAD DUAL SCHOCK L.37.000
PISTOLA CON PEDALIERA L.39.000
POCKET STATION L.119.000
RIVISTA GIAPPONESE L.30.000
PRESA ANTENNA PAL L.25.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP L.39.000
TAPPETO PER DANCING GAMES L.69.000
VOLANTE+PED. VIBRANTE L.99.000

MODIFICA UNIVERSALE
USA/JAP/EURO L.70.000
VIDEO CD CARD L.129.000
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

KESSEN





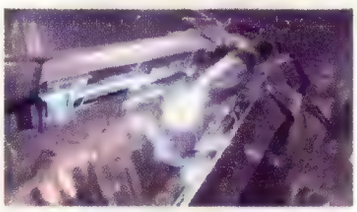
[PS2, Koei]

PER OLTRE 10 ANNI, KOEI SI È specializzata nella produzione di *wargame* storici. Fra i titoli maggiormente apprezzati dall'utenza nipponica spiccano **Nobunaga no Yabo** e **Sangokushi**, entrambi sviluppati o convertiti per svariati sistemi, dall'8-bit nintendiano ai PC Nec della serie 9800 (mai lanciati sui mercati occidentali). Non sorprende quindi che il suo primo progetto in sviluppo per PlayStation2 (nonché uno dei primi titoli annunciati per il nuovo sistema Sony) rientri nella categoria di strategici a sfondo storico. Facendo appello alle potenzialità di PS2, Koei conta di offrire una simulazione bellica dal realismo mai visto prima (specifiche tecniche alla mano, il Produttore Shibusawa ha dichiarato: *"possiamo finalmente sviluppare il gioco che abbiamo sempre sognato"*), e a giudicare dalle informazioni e dalle immagini giunte a **SPC** sembra ci stia riuscendo. Previsto per il 4 marzo, **Kessen** è ambientato nel Giappone medievale del 1600, un'epoca in cui le terre del Sol Levante erano quasi quotidianamente sconvolte da furiose battaglie per il domino del territorio. Il giocatore potrà scegliere di comandare una delle due fazioni in lotta fra loro: l'armata dell'est capeggiata da Tokugawa e quella dell'ovest governata da Ishidemitsu. I compiti assegnati all'utente comprendono l'allestimento delle truppe, la gestione dei rapporti diplomatici, e, ovviamente, l'elaborazione delle strategie belliche. Le battaglie rappresentano infatti la parte principale del gioco. Diversi filmati in *real time* narrano le reali vicende storiche occorse in quel periodo e spiegano le motivazioni per cui le varie battaglie hanno luogo. Prima di ogni scontro, il giocatore dovrà scegliere le unità con cui allestire il proprio esercito, raggrupparle in plotoni e dislocarle a piacimento sul campo di battaglia. Sarà ad esempio possibile selezionare un gruppo di fidati soldati e nasconderli nella boscaglia per innescare imboscate. Al di là di fanti, artiglieri e cavalieri, l'utente potrà disporre di ninja da inviare oltre le linee nemiche per creare scompiglio, compiere sabotaggi o carpire preziose informazioni. I condottieri delle due fazioni potranno, inoltre, eseguire attacchi speciali. Sebbene sia possibile assegnare ordini alle truppe, **Kessen** non concede la facoltà di comandare ogni singola unità. A quest'ultimo aspetto provvede un sofisticato algoritmo di intelligenza artificiale grazie al quale i soldati sono in grado di esaminare la situazione, giudicarla e prendere le decisioni del caso. Nel corso delle battaglie il giocatore potrà selezionare a piacimento l'angolo di visuale e zoomare dentro e fuori la scena, al fine di valutare lo stato degli eventi ed assegnare di conseguenza gli opportuni ordini alle truppe. Per quanto riguarda l'aspetto meramente estetico, be', lasciamo parlare le immagini...

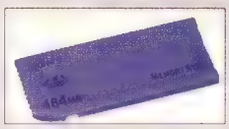
GRADIUS III & IV

[PS2, Konami]

NONOSTANTE KONAMI RESTI OMERTOSA in merito al suo primo *shoot'em up* per PlayStation2, alcune informazioni (o meglio pettegolezzi) sono giunte all'orecchio di **SPC**. A quanto pare il gioco offrirà due visuali, una esterna, classica, a *scrolling* orizzontale, l'altra interna alla **Star Fox 64**. E... er... basta. Scusate se è poco. **Gradius III & IV** (è ancora misterioso il motivo per cui il titolo sembri includere non una, ma due edizioni del gioco) è previsto per la prossima estate, pertanto restate sintonizzati su queste pagine per futuri aggiornamenti, conferme o smentite.



MEMORY STICK DA 1GIGA?



SECONDO ALCUNE FONTI NON UFFICIALI (BIZTECH), Sony starebbe fabbricando nuovi modelli di *memory stick* dalla capacità di 128 e 256MB. Sempre secondo *BizTech*, gli ingegneri Sony conterebbero di portare la capacità massima dei *memory stick* di prossima generazione a ben 1 GigaByte aprendo le possibilità d'impiego verso nuovi orizzonti. Il prezzo dei modelli di *memory stick* ufficialmente in produzione (da 4, 8, 16, 32 e 64MB) va dai 30 ai 140 dollari. Un prezzo decisamente alto, ed è pertanto lecito chiedersi quanto costeranno i nuovi supporti digitali nel caso dovessero concretizzarsi. Di certo le loro potenzialità di impiego sarebbero enormi, e la possibilità di utilizzarli anche su PC attraverso un adattatore per lettori *floppy* (vedi foto) è una caratteristica da tenere in forte considerazione prima di elargire sentenze sul prezzo (un lettore Zip USB da 100 Mega - per restare in tema di supporti removibili - costa circa 300mila lire ed ha una velocità di trasferimento dati notevolmente inferiore a quella offerta dalla tecnologia *memory stick*). Un altro fattore da tenere in considerazione è l'ampio ventaglio di apparecchi digitali compatibili con la tecnologia *memory stick*, dalle videocamere ai computer, dai piccoli sistemi di registrazione/riproduzione audio a PlayStation2. A questo punto **SPC** sarebbe lieta di vedere commercializzato un apparecchio i.Link-compatibile che permetta di catturare le immagini (o interi filmati) ad alta risoluzione dei giochi PlayStation2, immagazzinarli su *memory stick* e darli direttamente in pasto al tipografo... un sogno.

GAMES EXPRESS
Corner Shop
Presso COMPUTER SHOP
Via DARIO CAMPANA, 1
RIMINI

GAMES EXPRESS
NESSUNA SPESA DI SPEDIZIONE

SEDE CENTRALE
PUNTO VENDITA
VIA COLETTI, 125
RIMINI

VENDITA VIDEOGIOCHI/DVD PER CORRISPONDENZA SENZA
NESSUNA SPESA DI SPEDIZIONE
SOFTWARE RIGOROSAMENTE ORIGINALE
CATALOGO PREZZI GRATUITO SENZA OBBLIGO D'ACQUISTO
BUONO SCONTO DI LIRE 5.000 PER OGNI PRODOTTO ACQUISTATO,
NELLO STESSO ORDINE, DOPO IL PRIMO

GAMES EXPRESS
Rivenditore
Ufficiale
Merchandise
LARA CROFT

GIOCHI DREAMCAST - NINTENDO 64 - PERSONAL COMPUTER
A PREZZI IMBATTIBILI !!

WU TANG
LIRE 109.000

FIGHTING FORCE 2
LIRE 104.000

GRAND TURISMO 2
LIRE 99.000

PORTACHIAVI IN REGALO
PER ALMENO UN PRODOTTO ACQUISTATO

ISS EVOLUTION
LIRE 109.000

TARZAN
LIRE 99.000

GTA 2
LIRE 96.900

ACTION FIGURES

ACCESSORI
JOYPAD DUAL SHOCK RAGGI INFRAROSSI
GIUBOTTO VIBRANTE

007 TOMORROW ...
LIRE 104.000

MUSIC 2000
LIRE 104.000

MEDAL OF HONOR
LIRE 109.000

NOVITA' IN ARRIVO OGNI GIORNO
NESSUNA SPESA DI SPEDIZIONE AGGIUNTIVA !

OVERBLOOD 2
LIRE 109.000

NBA LIVE 2000
LIRE 104.000

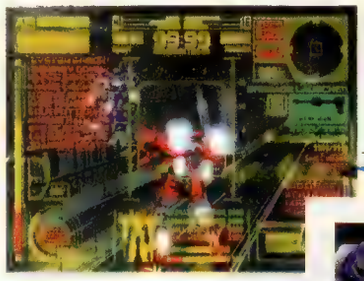
RESIDENT EVIL 3
LIRE 109.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA → Tel 0541.29435 - 0541.391436 Fax 0541.432924 e-mail gexpress@tin.it
NOVITA'! VENDITA FILM DVD
INTERNET ACQUISTI ON-LINE http://space.tin.it/giochi/alefine/

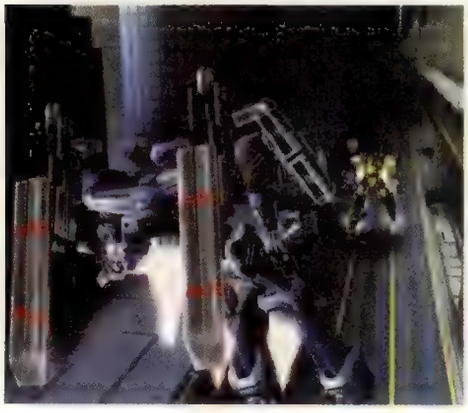
ARMORED CORE 2

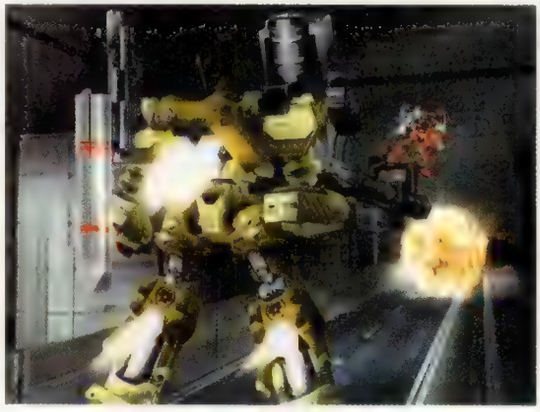
[PS2, From Software]

SEBBENE INIZIALMENTE PREVISTO per il 4 marzo, **Armored Core 2** è slittato a quest'estate lasciando ad **EverGrace** ed **Eternal Ring** l'onore (onere) di supportare il lancio della nuova console Sony. Lo sviluppo del seguito ufficiale di **Armored Core** sembra comunque procedere speditamente, e le nuove immagini diffuse da From Software non lasciano dubbi in merito alla qualità cosmetica del primo *mech simulator* per PS2. Un'attenta analisi delle foto mostra svariati effetti speciali come l'accecante bagliore dei razzi, le "calde" esplosioni e (parrebbe) una graduale sfocatura delle zone della scenografia in lontananza, finalizzata a conferire l'illusione della profondità di capo (particolare che probabilmente risulterà poco visibile ai lettori per ovvi limiti tipografici). Come annunciato su **SPC**65 (spazio **PlayWorld**), **AC2** offre la possibilità di modificare il proprio *mech* (scelto fra tre categorie morfologiche) operando aggiunte ed implementazioni su 14 zone del corpo. Al fine di semplificare la sezione di allestimento, From Software starebbe considerando l'eventualità di introdurre un sistema di auto-customizzazione che si accolli l'onere di implementare le armi e la componentistica più performanti. Le



edizioni PlayStation della serie **Armored Core** offrivano la possibilità di disegnare l'emblema del proprio mezzo da combattimento attraverso una matrice di 64*64 punti. La versione PlayStation2 ne includerà una da 128*128 punti, attraverso cui editare emblemi più rifiniti e particolareggiati. Sorprende, infine, la quantità di informazioni fornite dall'interfaccia grafica raffigurata in una delle immagini a corredo di questo articolo.

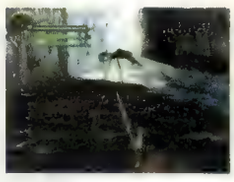


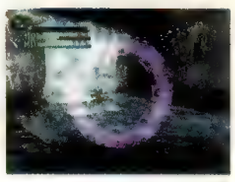


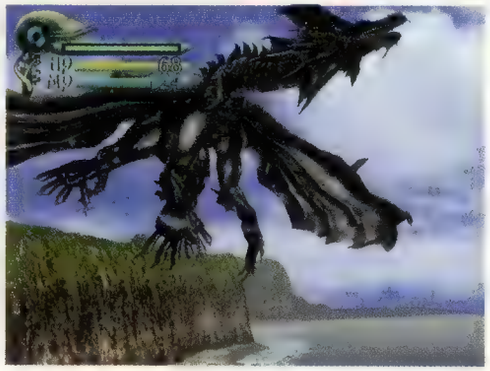
ETERNAL RING

[PS2, From Software]

AL DI LÀ DELLE NUOVE IMMAGINI PUBBLICATE A corredo di questo articolo, From Software non ha rilasciato informazioni rilevanti su questo **Eternal Ring**. Come illustrato su **SPC**65, la meccanica di gioco ruota attorno all'impiego degli anelli "elementali" ricavati dalle pietre magiche disseminate lungo il gioco. Una visuale in prima persona (tipica della produzione di RPG della casa nipponica – e con ogni probabilità ispirata al mitico **Dungeon Master** per Amiga) affaccia il giocatore su un mondo estremamente realistico nelle scenografie all'aperto, reso verosimile attraverso l'impiego di algoritmi in grado di riprodurre fedelmente il moto dei fluidi (da cui alcune delle cascate digitali più affascinanti mai viste sino ad oggi), del vento (e con esso degli oggetti che ne vengono spostati) nonché dello scorrere del tempo lungo il ciclo giorno-notte e delle condizioni atmosferiche. Operando presumibilmente sui due *stick* analogici del Dual Shock2, il giocatore può volgere lo sguardo in qualsiasi direzione, tanto lungo l'asse orizzontale quanto quello verticale, aspetto particolarmente stressato dall'inclusione di numerosi nemici alati fra cui, ovviamente, i draghi custodi delle otto aree di gioco. Insieme ad **EverGrace**, **ER** verrà mostrato in forma giocabile al *PlayStation Festival 2000* che si terrà a febbraio. Per allora **SPC** conta di divulgare le sue impressioni a riguardo...







SCRATCH IT UP!

GEMINI MIXMASTER

1.119.000 LIRE IVA COMPRESA

LISTINO 1.509.000 LIRE IVA COMPRESA

dj kit composto da:

OPPURE

distributed by

93.300 x 12 mesi

LIRE IVA COMPRESA

SENZA ANTICIPO SENZA SPESE SENZA INTERESSI (TAN 0,00% TAEG 0,00%)*

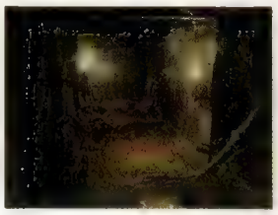
fino al 28 febbraio 2000, potrete acquistare il dj package gemini MIX MASTER a 1.119.000 lire (anzichè 1.509.000 lire) o in 12 rate mensili da 93.300 lire cadauna, senza anticipo, senza spese e senza interessi (tan 0,00% taeg 0,00%). l'offerta è valida dal 01.12.1999 al 28.02.2000 e/o fino ad esaurimento delle scorte a magazzino presso i negozi che aderiscono all'iniziativa e non è cumulabile con altre in corso. *salvo approvazione della finanziaria. per informazioni 029361101.

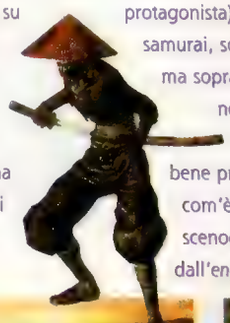
Ducato
GRUPPO BANCARIO CASSE DEL TIRRENO
Più sicuri, più liberi

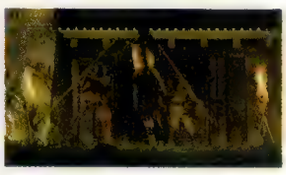
ONIMUSHA

[PS2, Capcom]

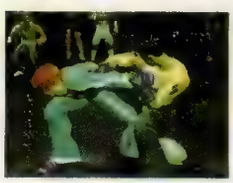
DOPO I TRE RESIDENT EVIL E DINO CRISIS, IL GENERE dei *survival horror* per PlayStation stava cominciando a puzzare di stantio. Con ogni probabilità, **Onimusha** era destinato a spezzare il genere in due parti offrendo all'utenza Sony qualcosa di diverso, non radicalmente, ma quantomeno scostante rispetto alla filosofia soggiacente gli *adventure* capcomiani commercializzati prima di lui. Dopo la decisione di dirottare il progetto verso PlayStation2, appare chiaro che Onimusha è destinato a fare ben più di questo. Lo scopo è inaugurare una serie di avventure "nuove" come nuovo è l'*hardware* su cui sono destinate a girare. Le innovazioni in **Onimusha** saranno già note ai lettori di **SPC** (un tempo limite entro cui completare il gioco, privilegio del combattimento all'arma bianca, uso di magie), e, considerato che buona parte della *line-up* PlayStation2 include edizioni a 128-bit di giochi già visti e digeriti (**Ridge Racer**, **GT2000**, **Tekken Tag Tournament**), saranno ben viste dai quei consumatori che vedono in PlayStation2 la piattaforma dei *remake*. Le immagini diffuse da Capcom e qui pubblicate, mostrano alcuni frammenti della sequenza introduttiva di **Onimusha** per PS2. La qualità dei FMV è sorprendente così come il dettaglio e la morbidezza del volto poligonale di Takeshi Kaneshiro (l'*idol* nipponico a cui si rifanno le fattezze del protagonista). La scena riprende una furiosa battaglia fra samurai, sconcertante per la crudeltà di alcune scene, ma soprattutto per l'ipotesi ventilata da alcuni che non si tratti di una sequenza precalcolata... ma ormai se ne dicono di tutti i colori ed è bene prendere certe notizie con le pinze. Così com'è bene diffidare delle voci che vedrebbero le scenografie di **Onimusha** gestite in *real time* dall'*engine* poligonale. Come puntualizzato su **SPC**66, Capcom sembra abbia incontrato alcune difficoltà nel ristrutturare la meccanica del gioco di un titolo ormai prossimo al rilascio per PlayStation, per adattarla all'impiego di un nuovo motore grafico simil-**Dino Crisis**. La decisione di conservare la staticità dei *background* andrebbe pertanto interpretata come un modo per accelerare i tempi di sviluppo su un *hardware* nuovo che poco si presta a stravolgimenti dell'ultimo minuto. Ciononostante, considerata la data di commercializzazione prevista per il prossimo inverno, non è improbabile che Capcom riesca a ritornare sulle proprie decisioni.







TEKKEN TAG TOURNAMENT



[PS2, Namco]

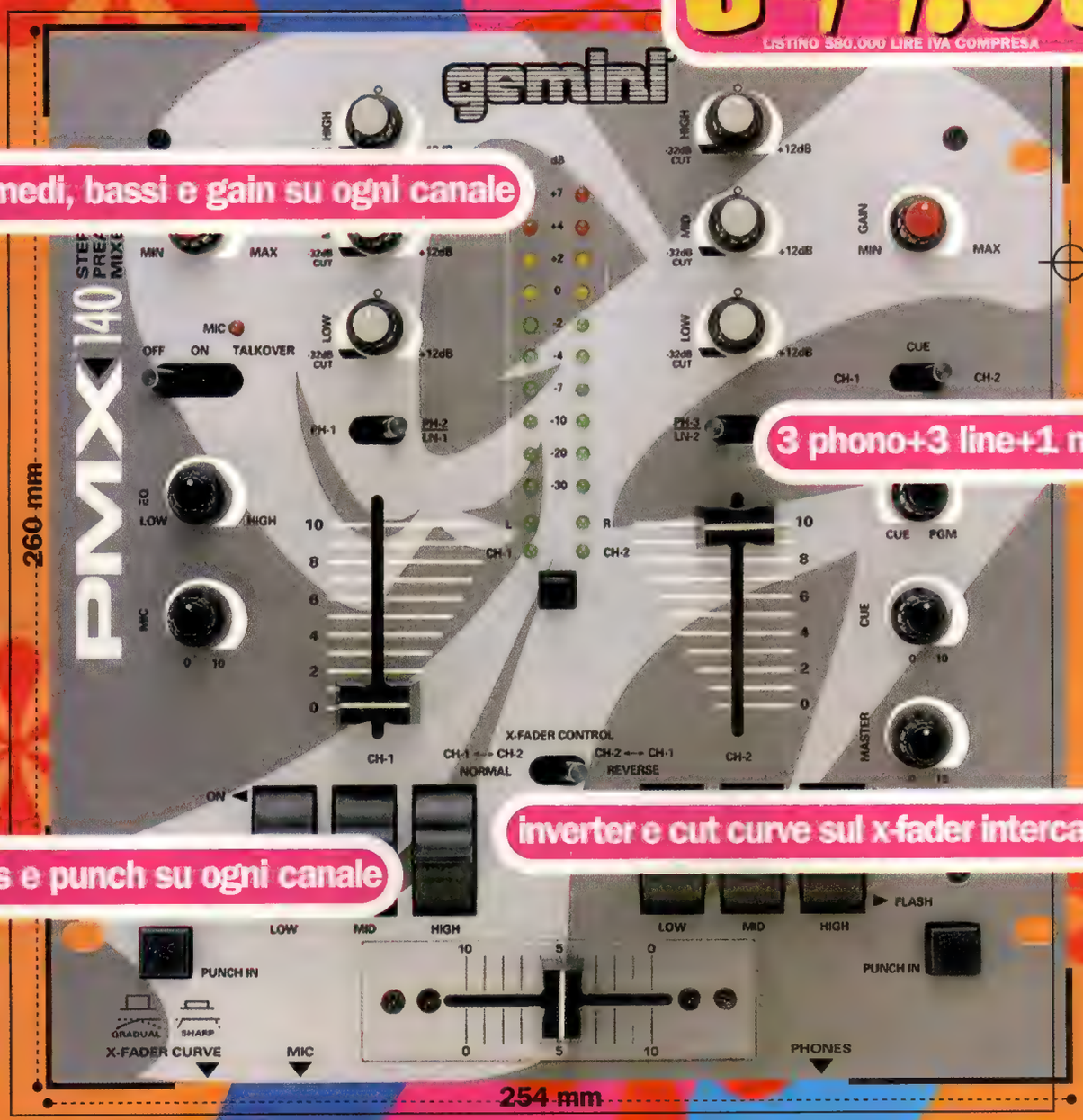
NAMCO CONTINUA INESOrabilmente a vomitare immagini una più promettente dell'altra del remake di **Tekken Tag Tournament** per PlayStation2. Il dettaglio grafico e la nitidezza dei modelli poligonali appaiono di mese in mese sempre più impressionanti. Peccato solo che i personaggi raffigurati negli *screenshot* siano sempre i soliti Xiaoyu, Hwoarang, Paul, Eddy, Jin e Jun, bellissimi nella loro edizione a 128bit, per carità (le scarpette laccate di Jun presentano addirittura una sorta di *environment mapping*), ma saremmo curiosi di vedere almeno Yoshimitsu...

SCRATCH IT UP!

GEMINI PMX140

399.000 LIRE IVA COMPRESA

LISTINO 580.000 LIRE IVA COMPRESA



alti, medi, bassi e gain su ogni canale

3 phono+3 line+1 mike

inverter e cut curve sul x-fader intercambiabile

kills e punch su ogni canale

OPPURE

33.300 x 12 mesi

LIRE IVA COMPRESA

SENZA ANTICIPO SENZA SPESE SENZA INTERESSI (TAN 0,00% TAEG 0,00%)*

fino al 28 febbraio 2000, potrete acquistare il mixer gemini PMX140 a 399.000 lire (anziché 580.000 lire) o in 12 rate mensili da 33.300 lire cadauna, senza anticipo, senza spese e senza interessi (tan 0,00% taeg 0,00%). l'offerta è valida dal 01.12.1999 al 28.02.2000 e/o fino ad esaurimento delle scorte a magazzino presso i negozi che aderiscono all'iniziativa e non è cumulabile con altre in corso. *salvo approvazione della finanziaria. per informazioni 029361101.

Ducato
GRUPPO BANCARIO CASSE DEL TIRRENO
Più sicuri, più liberi

DRIVING EMOTION TYPE-S

[PS2, Square/Escape]

PROPRIO QUANDO TUTTI ERANO ormai certi che sarebbe stato **The Bouncer** il primo titolo targato Square ad approdare sul nuovo sistema Sony, la *softco* nipponica ha mostrato le prime immagini di **Driving Emotion Type-S** (titolo provvisorio) annunciando che sarà lui, un simulatore di guida (!), ad inaugurare la produzione Square per PlayStation2. Previsto per la primavera del 2000, **Driving Emotion Type-S** è il risultato del lavoro di Escape (sussidiaria Square), presentato per la prima volta, sotto nome ignoto, su **SPC**59 (p.18). L'obiettivo di **Type-S** è offrire un'esaustiva dimostrazione delle potenzialità dell'*hardware* Sony nel riprodurre la fisica dinamica che governa il moto delle vetture da corsa. Fra le caratteristiche che esaltano questo aspetto merita menzione l'incidenza dell'aerodinamica sulle reazioni del mezzo ai comandi impartiti dal videogiocatore. Il livello di verosimiglianza comportamentale, sostiene Square, è tale da aver richiesto l'inclusione di un'apposita modalità (nota come *Racing School Mode*) dedicata all'apprendimento delle tecniche di guida. Sebbene le foto diffuse da Square non si discostino per quantità e qualità dei dettagli da quanto l'*hardware* Dreamcast sia teoricamente capace di offrire, la cura riposta nella realizzazione degli interni delle vetture lascia intendere un peso computazionale maggiore di quello che il sistema Sega è in grado di gestire. Parlando di vetture è bene precisare che **Type-S** non offrirà un parco macchine mastodontico (a quello ci penserà **GT2000**), limitandosi ad includere alcuni modelli di marca giapponese fra cui l'Impreza WRX Type H, la Lancer GSR Evolution, l'NSX S-Zero, la Skyline GT RV Spec ed altri modelli offerti in licenza dai maggiori costruttori nipponici quali Toyota, Nissan, Honda, Mitsubishi, Mazda e Subaru. Il numero di tracciati inclusi nel pacchetto ludico è al momento ignoto sebbene siano stati confermati i circuiti di Suzuka e Tsukuba. Confermata inoltre la presenza di una modalità a due giocatori via *split screen*, avulsa, grazie alle potenzialità di PS2, da ogni compromesso grafico tipicamente associato a questa modalità di gioco. A giudicare dalle simulazione corsistiche annunciate

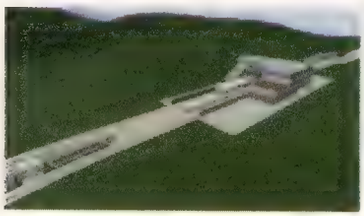
(**GT2000**, **Ridge Racer V** e questo **Type-S**) sembra che i fan del genere abbiano più di un motivo per guardare a PlayStation2 con un occhio di riguardo.

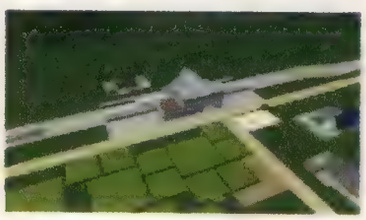
A-TRAIN 6

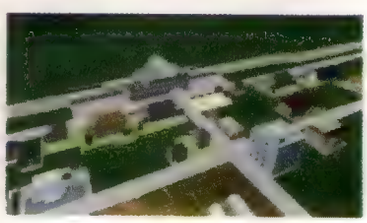
[PS2, Art-Dink]

DIVERSAMENTE DA QUANTO È AVVENUTO IN PASSATO con le scorse edizioni della serie **A-Train**, **A-Train VI** (o più semplicemente **A6**) verrà commercializzato prima per console (PlayStation2) e solo in seguito per PC (prima avveniva il contrario). Il motivo per cui è bene premettere questo è presto detto: Art-Dink sostiene che attualmente, solo l'*hardware* di PlayStation2 sia in grado di gestire la sesta edizione del suo sofisticato simulatore ferroviario. I PC dovranno attendere future evoluzioni delle loro componenti tecnologiche prima di poter soddisfare le richieste di questo ambizioso progetto. **A6** miscela lo sviluppo urbanistico con l'organizzazione della rete ferroviaria. Il giocatore è infatti chiamato ad edificare ex-novo un'intera città poligonale partendo dalla stazione centrale e seguendo una linea evolutiva del piano urbanistico che tenga conto delle esigenze

di una reale città moderna. In virtù della rappresentazione poligonale dell'ambiente di gioco, l'utente ha facoltà di osservare la propria megalopoli da qualsiasi distanza e da qualsiasi angolazione: può valutare l'efficacia della rete stradale osservando la scena dall'alto o scendere fin dentro un tram per ammirare il paesaggio attraverso gli occhi di un ipotetico passeggero. L'estensione e la complessità della scenografia urbana mostrata nelle foto a corredo di questo articolo sorprende non tanto per la qualità di *texture* o altro, bensì per la varietà di palazzi (noterete che non ce n'é uno uguale all'altro) e strutture disseminate in lungo e in largo. Aggiungeteci le macchine, i pedoni, un realistico avvicendamento del giorno e della notte e condizioni atmosferiche variabili ed avrete un'idea plausibile di come **A6** potrebbe risultare a sviluppo concluso. Al momento di andare in stampa, la data d'uscita di **A6** non è ancora nota, ma a giudicare dall'aspetto embrionale del progetto non è avventato supporre una commercializzazione per la fine dell'anno.







SCRATCH IT !!!

GEMINI CDJ-10

399.000 LIRE IVA COMPRESA

LISTINO 799.000 LIRE IVA COMPRESA

caricamento dall'alto

cue point

pitch control ± 16%

drive ad 1 bit

OPPURE

33.300 x 12 mesi

LIRE IVA COMPRESA

SENZA ANTICIPO SENZA SPESE SENZA INTERESSI (TAN 0,00% TAEG 0,00%)*

distributed by mpi

fino al 28 febbraio 2000, potrete acquistare il cd player gemini CDJ10 a 399.000 lire (anziché 799.000 lire) o in 12 rate mensili da 33.300 lire cadauna, senza anticipo, senza spese e senza interessi (tan 0,00% taeg 0,00%). l'offerta è valida dal 01.12.1999 al 28.02.2000 e/o fino ad esaurimento delle scorte a magazzino presso i negozi che aderiscono all'iniziativa e non è cumulabile con altre in corso. *salvo approvazione della finanziaria. per informazioni 029361101.

Ducato
GRUPPO BANCARIO CASSE DEL TERRITORIO
Più vicini più liberi

microNEWS

■ La battaglia legale fra Sony e Bleem è giunta lo scorso mese ad una svolta inaspettata. La società sviluppatrice dell'emulatore PlayStation per piattaforma PC (**bleem!**, giunto alla versione 1.5b) ha fatto un esposto alla Corte losangelina accusando Sony di aver illegalmente acquisito, mantenuto ed esteso il suo monopolio nel mercato videoludico grazie ad una combinazione di pratiche anticompetitive, tra cui l'uso improprio di *copyright* ed altre proprietà intellettuali. L'accusa si estende anche all'illecito tentativo di Sony di bloccare la vendita di **bleem!** intimidendo i negozianti intenzionati ad esporlo nelle rispettive vetrine. Come a dire "se vendi **bleem!** non mi rifornisco più di PlayStation, gne gne". Che birichini...

■ Il Ministero di Giustizia brasiliano ha bandito sei videogiochi per PC ritenuti troppo violenti. Le autorità preposte hanno ritirato dagli scaffali dei negozi **Doom**, **Mortal Kombat**, **Requiem**, **Blood**, **Postal** e **Duke Nukem**. Il sequestro è avvenuto nel corso del mese di gennaio ed allora il governo ha annunciato che avrebbe fatto sparire altri titoli nel giro di 4 mesi. Al momento di andare in stampa non è ancora giunta notizia di ulteriori rappresaglie anti-viggì.

■ Questa è bellissima: lo scorso mese di gennaio, un corteo di metodisti, quaccheri, cattolici ed altri esponenti di altrettanti gruppi religiosi, è sceso in piazza a Chicago per protestare contro la decisione del Consiglio cittadino di finanziare Midaway affinché mantenga i suoi uffici nella città e non licenzi i suoi 700 dipendenti. Lo scorso dicembre il consiglio aveva approvato un accredito verso la *softco* di **Mortal Kombat** dell'ammontare di 2 milioni di dollari (4 miliardi di lire). "Il denaro pubblico non può essere dato ad una società venditrice di giochi violenti ai nostri bambini!" ha dichiarato un portavoce del gruppo (composto, tra l'altro, da gente venuta apposta da Vancouver, Canada).

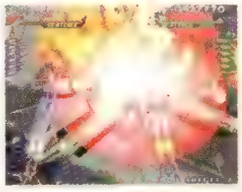
■ Dopo Prince Naseem, Codemasters ha stretto un accordo con Mike Tyson per lo sviluppo di un simulatore di boxe in arrivo a maggio per PC e PlayStation.

Mike Tyson Boxing sarà basato sul medesimo *engine* di **Prince Naseem Boxing** (nella foto in basso). In pratica, cambierà solo il protagonista...

■ L'inglese Headfirst Productions ha annunciato lo sviluppo di una serie di prodotti basati sul racconto *Call of Cthulu* di H.P. Lovercraft. Il primo, **Dark Corners of the Earth**, è previsto per la fine del 2001 per PC e PlayStation2.

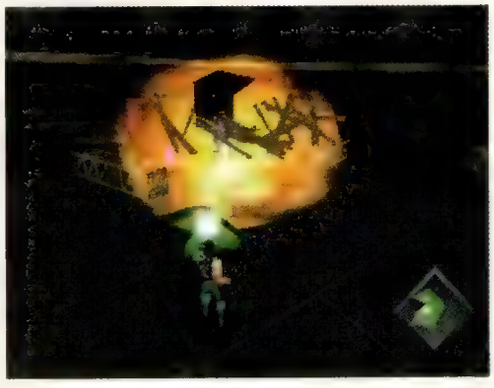
■ La società nipponica Japan SGI, specializzata nella *computer graphics*, ha annunciato la nascita di una sezione indipendente nota col nome di Silicon Studios. E' stato reso noto che SS si dedicherà esclusivamente alla creazione di giochi e film. Sony Computer Entertainment offrirà il 10% del capitale societario necessario alla nascita della nuova *software house* del Sol Levante.

■ Taito ha annunciato per febbraio la commercializzazione di **RayCrisis** per PlayStation. Lanciato sul mercato *coin-op* diverso tempo fa, il seguito di **RayStorm** (nella foto) presenterà 5 livelli (fra urbani, marini, notturni e desertici) non sequenziali bensì selezionabili a piacimento dall'utente. Saranno inoltre offerti nuovi caccia assenti dalla versione *coin-op*.



■ *GameWEEK* informa che ASC Games ha chiuso i battenti e messo in vendita le sue proprietà (TNN Motorsports, Jeff Gordon e *Warewolf: The Apocalypse*). Sempre secondo *GameWEEK*, Take Two Interactive sarebbe intenzionata ad acquistare parte del venduto di ASC Games.

Secondo alcune fonti interne alla società, la chiusura di ASC sarebbe imputabile alla fredda accoglienza di **One** (nella foto qui sotto), **Dead in The Water**, **Mass Destruction** e **Jeff Gordon XS Racing**, da parte di critica e consumatori.



■ Bnp Equities, società specializzata in ricerche e previsioni di mercato, ha stilato una tabella che schematizza le previsioni di vendita delle varie piattaforme ludiche di Sega, Sony e Nintendo, dai qui al 2003. Come appare dal grafico, le previsioni di Bnp Equities sembrano più rosee di quelle di Merryll Lynch (cfr. **SPC**65) che pronosticava per il 2003, una base installata di PlayStation2 pari a sole 40 milioni di console. Interessante notare le supposte *performance* di Dreamcast per quest'anno, che, a quanto pare, batterà PlayStation2 con una base installata di 12.5 milioni di unità contro i 5 milioni di PS2.

I LEADER [IN MILIONI DI UNITÀ]

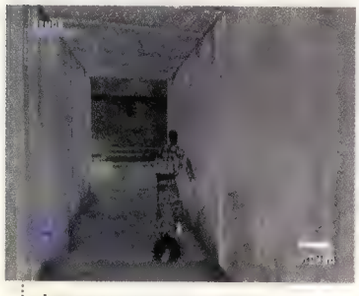
Console	1999	2000	2003
PlayStation	69	81.5	81.5
PlayStation2	0	5.0	78
Totale Sony	*69*	*86.5*	*159.5*
Nintendo 64	29	34.5	37
Dolphin	0	0	33
Totale Nintendo	*29*	*34.5*	*70*
Saturn	14.8	14.8	14.8
Dreamcast	6.7	12.5	19.5
Totale Sega	*21.5*	*27.3*	*34.3*

■ Chiudiamo ricordando che è sempre in edicola il numero 10 di **PowerStation**, con la prima parte della soluzione di **Tomb Raider: The Last Revelation** e le guide complete a **Quake II**, **Spyro 2: Gateway to Glimmer**, **Tony Hawk's Skateboarding**, **Speed Freaks**, **Rainbow Six**, **Metal Gear Solid VR Missions**, **Grand Theft Auto 2** e **Sledstorm**.

SYPHON FILTER 2

989 Studios torna sul mercato PlayStation con il secondo episodio di uno dei grandi successi del 1999.
E subito strani brusii iniziano a sussurrare termini misteriosi quali: clone, *best-seller*, aggiornamento, serie, *mission disk*...

Versione:	Americana
Casa:	989 Studios
Sviluppatore:	Eidetic
Data d'uscita prevista:	Marzo
Genere:	Azione



LE SEZIONI *STEALTH* PRESENTI NEL GIOCO SEMBRANO PECCARE, IN ALCUNI FRANGENTI, PER ECCESSIVA RIGIDITÀ E SCARSA CREDIBILITÀ. L'IA DEI NEMICI APPARE EFFETTIVAMENTE SCARSA...

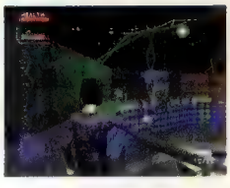
BREVI SEZIONI CON VISUALE IN PRIMA PERSONA AMBIENTATE NEI CONDOTTI DELL'AREAZIONE RIPORTANO ALLA MENTE ALTRI TEMPI ED ALTRI VIDEOGIOCHI...

ACCOLTO INIZIALMENTE COME UN SEMplice clone di **Metal Gear Solid**, sviluppato con l'intento di sfruttare l'onda nascente dello *sneak'em up*, il primo **Syphon Filter** seppe raccogliere, all'uscita sul mercato, i giudizi positivi della critica e l'entusiastica accoglienza di una vasta fascia di pubblico, candidandosi da subito all'onorato avvio di una propria serie di rito. Non stupisce quindi che la produzione di un opportuno *sequel*, in grado di sfruttare al meglio le potenzialità ludiche ed economiche del primo **SF**, trovi risposta a meno di un anno di distanza dalla recensione del primo capitolo, pubblicata su queste stesse pagine nell'aprile 1999. Per l'utenza che avesse sofferto di scarsi approvvigionamenti di *news* nell'ultimo anno solare si suppone vadano imbastite alcune brevi linee esplicative. Il primo **Syphon Filter** vi gettava di peso tra le maglie di un'articolata macchinazione terroristica, della quale venire a capo vestendo i panni dell'agente segreto Gabriel Logan. La struttura del gioco, fondamentalmente un *action game* in terza persona suddiviso in missioni e sotto-obiettivi, era arricchita dall'attenzione posta nell'evolversi della trama e da una degna varietà nell'azione, incentrata non solo sulla strage moralmente autorizzata, ma anche su sezioni *stealth*, di pedinamento, di copertura armata e di disattivazione di ordigni. I limiti del prodotto 989 Studios erano invece da ricercarsi nella realizzazione tecnica (*clipping*, strutture poligonali spesso molto semplici e *texture* mediocri) e nell'atmosfera complessiva del gioco, avvincente dal punto di vista dell'azione ma lontana dalle vette di raffinatezza di **MGS**. E quanto detto finora, poco o nulla escluso, appare valido anche per questo secondo episodio.

SYPHON FILTER 2 VANTA UN COSPICUO NUMERO DI FMV REALIZZATI APPOSITAMENTE PER ARRICCHIRE LO SPESSORE NARRATIVO DEL GIOCO. NE GUADAGNANO ANCHE I PERSONAGGI PRINCIPALI, CARATTERIZZATI IN MANIERA DISCRETAMENTE MIGLIORE IN QUEST'EDIZIONE.

Syphon Filter 2 ripropone infatti la stessa struttura del *prequel* e, oltre tutto, il medesimo scenario evolutosi nel primo episodio, ponendovi di fronte agli eventi successivi al completamento della precedente missione, conclusasi con l'uccisione del terrorista Rhoemer. Il vostro obiettivo sarà, anche in quest'occasione, quello di sventare la cospirazione internazionale in atto, evitando stavolta che il letale virus **Syphon Filter** venga venduto ai pericolosi dissidenti della provincia di Heilongjiang, in cerca dell'autonomia dalla Repubblica Popolare Cinese. Obiettivo parallelo sarà invece quello di recuperare al più presto la ben nota Lian Xing, infettata dal Syphon Filter nel *prequel* e rapita ora dall'organizzazione per effettuare test specifici sul virus. **SF2** potrà contare su 21 livelli, una struttura in missioni e sotto-obiettivi mutuata dal primo episodio, un corredo di armi e *items* parzialmente rimaneggiato e pochi nuovi elementi di rilievo. Da segnalare, in particolar modo, una componente *stealth* messa leggermente più in luce e la nuova possibilità di prendere i comandi di un altro personaggio del gioco, nella fattispecie Lian Xing, in occasione di 8 delle 21 missioni. Quest'ultimo accorgimento, sebbene privo di significativo apporto di diversificazione, avrà essenzialmente il compito di aumentare il coinvolgi-

mento negli eventi e di contribuire alla buona articolazione della trama, ancora una volta ben strutturata, ricca di situazioni e di colpi di scena. La varietà delle ambientazioni appare sicuramente degna del primo episodio: il giocatore avrà infatti occasione di accumulare cadaveri all'attivo in un elevato numero di *location*, dalle montagne innevate del Colorado alle strade di Mosca, dal tetto di un treno in corsa ad una vecchia prigione staliniana in Siberia, dal sistema fognario di New York al famoso Pharcom Expo Center, già visitato nel primo **Syphon Filter** e del quale sarà possibile rivedere alcune famose sale. Per il resto poche altre innovazioni erano presenti, nella modalità di gioco principale, nella versione beta testata da **SPC:** da citare l'arricchimento dell'arsenale a disposizione (con alcune *new entries* come il coltello, la balestra, il C4, il lanciagranate o il lanciafiamme), l'implementazione di nuovi *items* (binocolo, trasponder locator, camera scrambler per interferire nel funzionamento delle telecamere, cellular modem per trafugare e trasmettere dati digitali), la possibilità di salvare ad ogni *checkpoint* del gioco senza dover così riaffrontare per intero le missioni, la revisione del sistema di lancio delle granate, e la nuova mappa a tutto schermo, ora non più monocromatica; mentre apparivano al momento immutati menu, controlli del personaggio, modalità di selezione delle armi e sistemi di puntamento. Novità di rilievo, invece, sul versante modalità di gioco, con l'attesa introduzione del *2-p mode*. La possibilità, in questo caso, sarà quella di sfidare un avversario umano in un *deathmatch* uno contro uno in delimitate aree di gioco. A disposizione uno *split screen* orizzontale, 12 personaggi (finora previsti), 8 arene (che dovrebbero arrivare, secondo fonti ufficiali, a 20, e che ripropongono naturalmente le ambientazioni utilizzate nella modalità di gioco principale) ed un buon numero di armi da raccogliere e da scaricare sul contendente. *Location* di mediocre fattura, molto limitate nelle dimensioni, e per nulla articolate (oltre che un *frame rate* con sporadici cali), non entusiasmano il giocatore ma promettono ugualmente sfide a due sincopate e godibili (grazie soprattutto alla ben realizzata modalità di puntamento e alla generale praticità dei comandi). Dal punto di vista tecnico, d'altra parte, **Syphon Filter 2** non sembra



assolutamente aver fatto il salto di qualità che ci si attendeva: il motore 3d è rimasto lo stesso del *prequel*, le animazioni dei personaggi e le esplosioni sono state ritoccate, le costruzioni poligonali non sono molto più articolate del primo episodio e le *texture* si attestano generalmente sui non eccezionali livelli già conosciuti. I miglioramenti appaiono ad un primo impatto così impercettibili che, alla luce del mantenimento della struttura del gioco e delle limitate innovazioni introdotte, questo **Syphon Filter 2** potrebbe benissimo essere considerato un buon *mission disk*, comodamente adagiato sul successo dell'edizione precedente. La versione del gioco testata in redazione si poteva dire completa al 75%: i livelli erano tutti presenti, le armi erano disponibili ed i FMV nella fase finale di completamento; ancora assenti molti personaggi utilizzabili nel *2-p mode*, alcuni effetti sonori e la completa implementazione del parlato, oltre a qualche marginale problema di texture. **SF2** utilizzerà 2 CD e sarà pubblicato, tranne ritardi, nel mese di marzo. Sembra quindi che Eidetic non abbia molto tempo per rivoluzionare il gioco, ma avrà certo modo di ritoccarne alcuni elementi di contorno. Il completo lavoro di traduzione e di doppiaggio in italiano dovrebbe essere invece nella fase conclusiva di realizzazione nel momento in cui leggete queste righe. Nuovi aggiornamenti e la recensione della versione completa, come naturale, sui prossimi numeri di **SPC**.

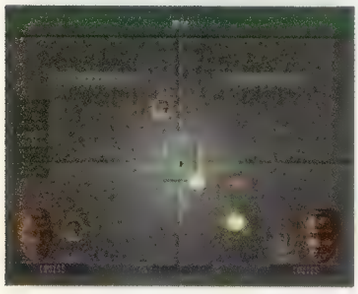
L'implementazione di nuove armi & *items*, il *2-p mode*, i 21 livelli e la buona varietà di situazioni renderanno probabilmente SF2 appetibile per tutti coloro che avevano apprezzato il *prequel*.

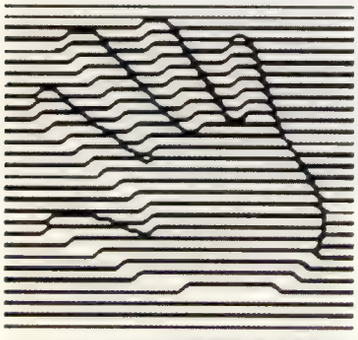
Syphon Filter 2 offrirà ai giocatori una trama abbastanza articolata e arricchita da qualche buon colpo di scena, soprattutto nel finale.

SPEEDBALL 2100

Un grande mito dei primi anni '90 sta per tornare. **SPC** fa luce su uno dei *remake* più attesi dagli *over*-20, e sull'inaspettato risveglio dei Bitmap Brothers.

Versione:	Europea
Casa:	Empire
Sviluppatore:	Bitmap Brothers
Data d'uscita prevista:	Estate
Genere:	Sportivo





The BITMAP BROTHERS

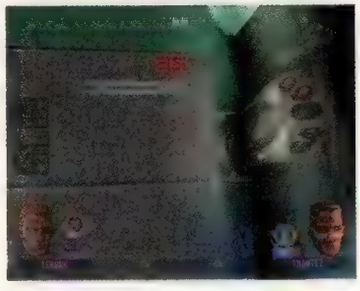
RIPENSANDO AGLI ANNI D'ORO dell'era degli home computer a 16-bit, l'impronta di Bitmap Brothers è quasi certamente una delle prime immagini simbolo a venire in mente. E la cosa non sorprende. Con **Xenon** prima e con **Speedball** poi, il team inglese si è ritagliato uno spazio importante nel bagaglio di ricordi videoludici di ognuno di noi (*over* 20 naturalmente) e con i seguiti **Xenon 2** e **Speedball 2** ha consolidato il suo statuto di *software house* di serie A nell'industria videoludica del post crash. Ma come buona parte delle società di quell'epoca, il passaggio ai 32-bit ha segnato una triste battuta d'arresto. Sono trascorsi tre silenziosissimi anni dall'ultima pubblicazione targata Bitmap Brothers (l'*RTS* **Z** per PC), successiva ad altre produzioni infelici per i sistemi a 16-bit (**Cadaver**, **Gods**, **The Chaos Engine** e **Magic Pockets**), tant'è che molti davano lo storico team per estinto o peggio ancora i suoi componenti sparpagliati fra chissà quali e quante software house. Niente di più falso Signori: i Bitmap Brothers sono ancora insieme agli "ordini" del mitico Mike Montgomery (fondatore), e mentre danno gli ultimi ritocchi al nuovo *engine* poligonale (in fase di realizzazione da 4 anni) che muoverà il prossimo **Z2** su PC, annunciano con gioia (tanto loro quanto nostra) la terza edizione del mitico **Speedball** nota col nome di **Speedball 2100**.

MIKE MONTGOMERY (ESTREMA DESTRA) OSTENTA SICUREZZA MENTRE POSA PER SUPER PLAYSTATION CONSOLE COL TEAM RESPONSABILE DI SPEEDBALL 2100.

SPC ha avuto il piacere di scambiare quattro chiacchiere con Mike Montgomery, felicemente disposto a rivelare in esclusiva le prime informazioni ufficiali sul progetto.

"Abbiamo iniziato a sviluppare il concept del gioco e a definirne i primi dettagli nel gennaio del 1999" dice Montgomery che non nasconde un particolare attaccamento emotivo al progetto. *"Pensavo di realizzare* **Speedball 2100** *già da diversi anni e sono molto eccitato dal fatto che sia finalmente divenuto realtà. E' un gioco che occupa un posto molto speciale nel cuore della gente, soprattutto nel mio."* Sebbene affidato ad un team totalmente nuovo (residente negli uffici di Harrogate di Bitmap Brothers), lo sviluppo di **Speedball 2100** è supervisionato con occhio vigile da Montgomery che lavora al fianco di Pete Tattersail e Chris White, i due Studio Manager della nuova sede di Bitmap Brothers in quel di Harrogate, a cui è stato affidato l'incarico di realizzare il gioco.

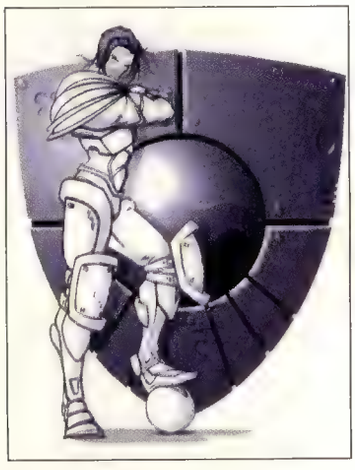
"Il team è composto da cinque persone" continua Montgomery. *"Oltre a Pete e Chris – che hanno lavorato assieme su* **Sentinel** e **Assault** *per Candle Light Studios – abbiamo Byron Nilsson (programmatore), Nick Dent e Dean Attkin (artisti che hanno già lavorato a* **Football World Manager** e **The Lion King** *il primo, e* **GTA** e **Pinball Construction Kit** *il secondo)."* Sebbene diverso dal gruppo di giovani programmatori che nel lontano 1990 dette i natali a **Speedball 2** per Amiga/ST, Montgomery confida nel talento dei membri del nuovo team. *"Il fatto è che non avrei mai deciso di realizzare la terza edizione di* **Speedball** *se non fossi stato sicuro di poter offrire un gioco altrettanto valido, se non addirittura migliore."* L'aspetto che maggiormente distingue lo sviluppo di **Speedball 2100** per PlayStation dai due precedenti capitoli nativi per gli home computer a 16-bit, è, inutile dirlo, l'impiego del poligono. *"Di certo"* dice Montgomery *"*[la grafica poligonale] *dona maggior chiarezza e realismo ai giocatori e alle arene rispetto all'originale, e ci permette di fare le cose in maniera leggermente differente."* Ciononostante Montgomery è convinto che **Speedball 2100** non debba osare più di tanto. *"Stiamo aggiungendo certe caratteristiche nuove dettate dal progresso tecnologico, ma la meccanica di gioco in* **Speedball 2100** *sarà per lo più la stessa dell'originale. Se decidessimo di stravolgere le cose, ad esempio aumentare la dimensione delle arene o il numero di giocatori in campo, ci troveremmo di fronte ad una serie di problematiche - soprattutto per quanto concerne l'intelligenza artificiale e il bilanciamento del gameplay – nocive al gioco."* Fra le altre caratteristiche dei primi due **Speedball** a cui Montgomery non è intenzionato a rinunciare, spicca senz'altro la forte dose di violenza che li distingueva dalle altre simulazioni sportive dell'epoca. Sebbene allora la violenza digitale riuscisse ad evitare censure estreme in virtù della stilizzazione estetica imposta da una tecnologia limitata, oggi, le potenzialità offerte dalla tecnologia dei 32-bit consentono una resa più realistica delle scene cruente e quindi una maggiore visibilità agli occhi dei censori. Molte software house moderne, preferiscono evitare di turbare l'opinione pubblica e con essa di veder applicato sul proprio prodotto un bollino ELSPA che ne limiti le previsioni di vendita. Fortunatamente Montgo-



Nonostante l'impiego del poligono, il solido *design* "metallico" di Bitmap Brothers resta riconoscibilissimo.

Data la natura ancora embrionale del progetto, le arene sono ancora prive di giocatori. Sono unicamente visibili le mura metalliche, la sfera e i riflessi sul pavimento.

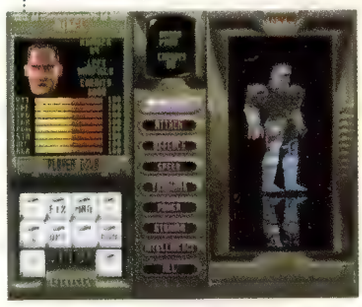
mery se ne frega: *"se eliminassimo la violenza non sarebbe più* **Speedball** *e pertanto non abbiamo alcuna intenzione di farlo!"* **Speedball 2100** è uno sport game futuristico estremamente frenetico. Due squadre da 9 giocatori ciascuna si sfidano per due tempi da 90 secondi l'uno, in un'arena metallica oblunga, con l'obiettivo di infilare una sfera d'acciaio (non calciata bensì tenuta in mano) nella porta avversaria posta ad una delle due estremità del campo. La violenza gioca un ruolo fondamentale nell'elaborazione delle strategie d'attacco, ma non è l'unica a determinare il vincitore. L'area di gioco presenta una serie di teletrasporti ed altre strutture utili a scavalcare la difesa avversaria per arrivare in porta. Ma c'è dell'altro. *"La fase manageriale"* aggiunge Montgomery *"permette di vendere e comprare giocatori, allenarli per farli diventare più potenti e aggressivi, nonché modificare nome e insegna della propria squadra. Inoltre, è possibile salvare la propria formazione su memory card per portarla a casa di un amico e giocare contro la sua."*

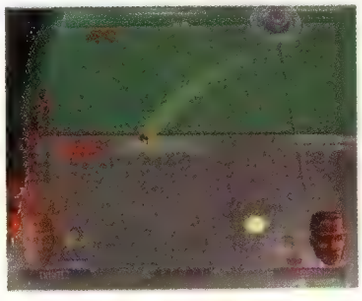


Nel corso di ogni partita, il giocatore dovrà raccogliere quante più monete possibili fra quelle che compaiono sull'arena. Ogni moneta vale 100 crediti (200 in un match di coppa). Il loro accumulo permette di allenare la propria squadra o di acquistare nuovi elementi. A differenza delle monete i *"Tokens"* recuperati durante il gioco sortiscono effetti su tutta la squadra per un determinato periodo di tempo. Fra questi, *Freeze Team* (immobilizza momentaneamente la squadra avversaria), *Reverse Controls* (inverte i controlli dell'avversario – bastardissimo contro un umano), *Reduce Team* (riduce al minimo gli attributi di ogni membro della squadra avversaria), *Maniac* (porta al massimo gli attributi di *entrambe* le squadre per un breve periodo di tempo) e *Slow Team* (rallenta i movimenti dei giocatori avversari). E ancora. Durante ogni partita e ad intervalli regolari, sul campo compaiono una serie di *power-up* aventi effetto solo sul giocatore che li raccoglie. La loro durata dipende dall'abilità del giocatore nell'evitare i placcaggi avversari. Alcuni esempi: *Boots* (aumenta la velocità), *Shoulder Pad* (incrementa la potenza d'attacco), *Can* (una bevanda energetica che dona resistenza fisica extra ai giocatori eventualmente stanchi e claudicanti) e *Glove* (aumenta la potenza generale del giocatore, aiutandolo a venir fuori vittorioso dai frequenti contrasti occorrenti durante la gara – un po' come Edgar Davids).

SONO TRASCORSI CIRCA 12 ANNI dal primo **Speedball**, e da allora molte cose sono cambiate ed altre sembrano ripetersi. Amiga era la piattaforma più diffusa in Europa. Oggi è PlayStation (in Europa e nel mondo). Riuscirà **Speedball 2100** a ripetere il successo del *prequel* nell'era della massificazione? Sebbene indubbiamente attraente per il videogiocatore dell'era Amiga, **Speedball 2100** potrebbe incontrare resistenza nella diffusione su larga scala fra i consumatori della nuova generazione. Immerso fra le tonnellate di **FIFA** e **ISSPro**, il PlayStation-*gamer* potrebbe ignorarlo, ma Montgomery è fiducioso nelle potenzialità del suo progetto: *"sebbene sia un gioco futuristico i suoi principi sono simili a quelli di un soccer game. Ciononostante* **Speedball 2100** *vive di vita propria perché estremamente giocabile e divertente, e credo che piacerà proprio per questo."*

Ogni atleta è contraddistinto da otto fattori prestazionali, fra cui resistenza, potenza e, udite udite, intelligenza.

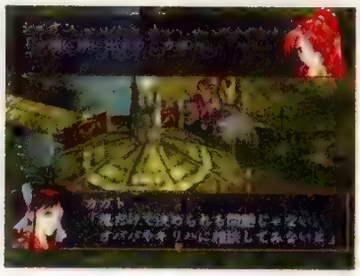


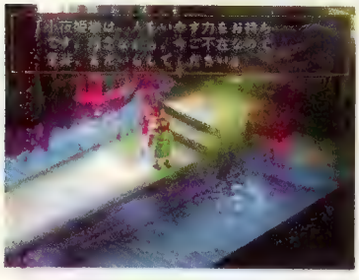


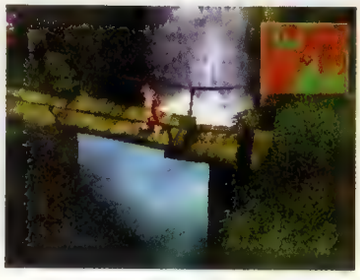
La sezione manageriale permette di allenare i nove componenti della propria squadra nonché di acquistarne di nuovi.

KAMURAI SHINLAI

Da Namco e Monolith Software è in arrivo un gioco di ruolo stile *anime* che vanta la presenza di figure importanti del mondo dell'animazione giapponese.







Versione:	Giapponese
Casa:	Namco
Sviluppatore:	Monolith Software
Data d'uscita prevista:	Estate
Genere:	RPG

IL LOOK DEL SISTEMA DI BATTAGLIA RICORDA VAGAMENTE QUELLO DI GRANDIA.

LE AZIONI COMPIUTE DAL PROTAGONISTA POSSONO RIPERCUOTERSI SULL'AFFIDABILITÀ DEI PERSONAGGI DURANTE IL COMBATTIMENTO.

SVILUPPATO DA MONOLITH SOFTWARE, meta di una recente migrazione da Squaresoft di alcuni membri dello staff di **Xenogears**, e prodotto da Namco, **Kamurai Shinlai** è un gioco di ruolo poligonale dal *look* spiccatamente *manga*, il cui titolo può essere tradotto approssimativamente in "L'Arrivo di Dio". Ed è proprio il rapporto tra uomini e divinità l'argomento attorno a quale è incentrata la trama del gioco: la stesura di quest'ultima è opera di Kenji Terada, collaboratore di Square per i primi tre **Final Fantasy** e di Sunsoft per **Mappet Monster**. Le vicende narrate in **KS** hanno luogo in un mondo diviso in sei isole fluttuanti, corrispondenti ad altrettanti regni: ognuno di essi è controllato da una divinità legata ad un particolare elemento naturale (nella fattispecie fuoco, terra, aria, luce, oscurità, vita e cielo). Per anni uomini e dei hanno convissuto pacificamente all'insegna del rispetto e della collaborazione reciproca. Un giorno però, quest'armonia ha iniziato a incrinarsi per cause sconosciute: gli uomini hanno finito per perdere la propria fiducia negli dei e i regni che compongono il mondo di **KS** sono entrati in guerra fra loro. Al giocatore è affidato il controllo di due personaggi contemporaneamente: un ragazzo chiamato Kagato e una giovane dea di nome Fushinomiko. La presenza di due protagonisti appartenenti alle due fazioni in campo permette di osservare i vari eventi narrati nella trama da differenti punti di vista. Il giocatore prende il controllo di uno o dell'altro personaggio a seconda dell'evoluzione della storia di gioco. Grazie all'impiego di un nuovo sistema denominato da Namco *Cutback Script System*, le azioni compiute da un protagonista influiranno sul destino dell'altro e viceversa: Kagato e Fushinomiko dovranno quindi agire in armonia tra loro per evitare di ostacolarsi a vicenda. Una delle caratteristiche peculiari di **KS** è l'attenzione apportata nello sviluppo della psicologia dei personaggi: grazie a due innovativi sistemi di gioco, il comportamento delle persone è influenzato dall'ambiente circostante. Il *Will System* è dedicato alla determinazione della reazione che i personaggi hanno di fronte al pericolo: a seconda della loro forza di volontà, ogni membro del nostro gruppo agirà in modo differente una volta sotto pressione. Il *Mind System* si occupa di gestire il comportamento dei personaggi in base alle nostre azioni e decide il modo in cui reagiscono ai nostri ordini. Avendo solo il controllo diretto dei due protagonisti, il giocatore deve quindi ponderare ogni decisione per assicurarsi di non avere brutte sorprese nelle fasi di gioco più concitate. L'attenzione all'eventuale comportamento dei personaggi comprimari assume maggiore importanza durante il combattimento, in quanto essi agiscono autonomamente, interpretando gli ordini inviati a seconda del loro stato mentale e della situazione di gioco. Per la componente grafica di **KS**, Namco ha scelto d'impiegare fondali poligonali nei quali si muovono personaggi in 2D disegnati in stile *anime*, la cui caratterizzazione è stata affidata all'artista giapponese Haruhiko Mikimoto, fumettista e illustratore noto per opere quali *Macross*, *Orguss* e *Gundam 0080*. Per rendere più coinvolgenti i dialoghi e i combattimenti, i ritratti dei personaggi presentano svariate espressioni facciali che sottolineano lo stato del loro umore. L'apporto al gioco di figure importanti dell'animazione nipponica si estende anche al doppiaggio dei dialoghi: tra i doppiatori troviamo infatti Kotono Mitsuishi (Misato in *Neon Genesis Evangelion*, Sailor Moon in *Sailor Moon*), Ryo Horikawa (Vegeta in *Dragon Ball Z*) e Mayumi Iizuka (Misty in *Pokemon*). Al momento non è ancora confermata la presenza di sequenze animate: un'ennesima collaborazione tra Namco e Production I.G. appare comunque più che probabile. La presenza nel team di sviluppo di membri dello staff responsabile di **Xenogears** e la consueta cura con cui Namco realizza le proprie produzioni non lascia dubbi circa la qualità di questo RPG. Al momento **KS** è ancora privo di una data di uscita precisa: il lancio in Giappone dovrebbe comunque avvenire prima dell'estate.

Riservato ai Rivenditori Riservato ai Rivenditori

Videogiochi

Riservato ai Rivenditori

VIDEOGIOCHI ESSE

DISTRIBUZIONE

PlayStation

Grafica RC: Tel. 081/752 03 21

Mad Catz a "Vibrazione" L. 79.900

NINTENDO 64

PlayStation 2

DVD VIDEO

Porta PlayStation

Tutti i marchi sono registrati ai rispettivi proprietari.

Giochi Dreamcast

Prezzi Imbattibili

Chiamateci!

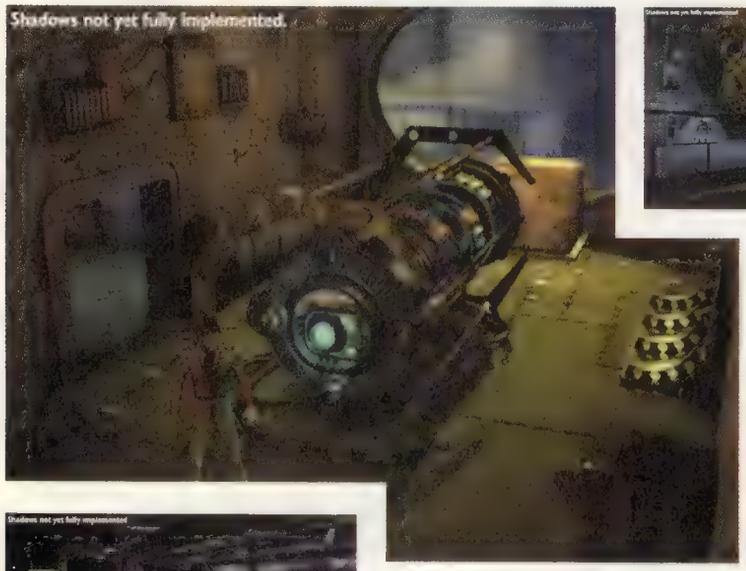
"Ricerchiamo Agenti su zone libere".
"Evasione degli ordini in giornata - Consegna veloce 24/48 ore"
"Garanzia su tutti i prodotti Acquistati - Aggiornamenti Continui."

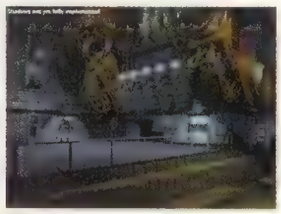
Dreamcast.

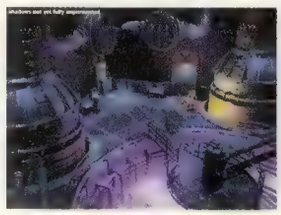
Tel. 08 / 17.76.88.00 / Fax. 08 / 17.76.87.41

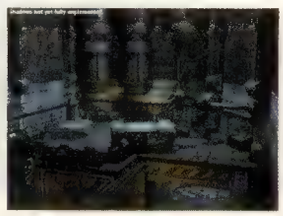
IN COLD **BLOOD**

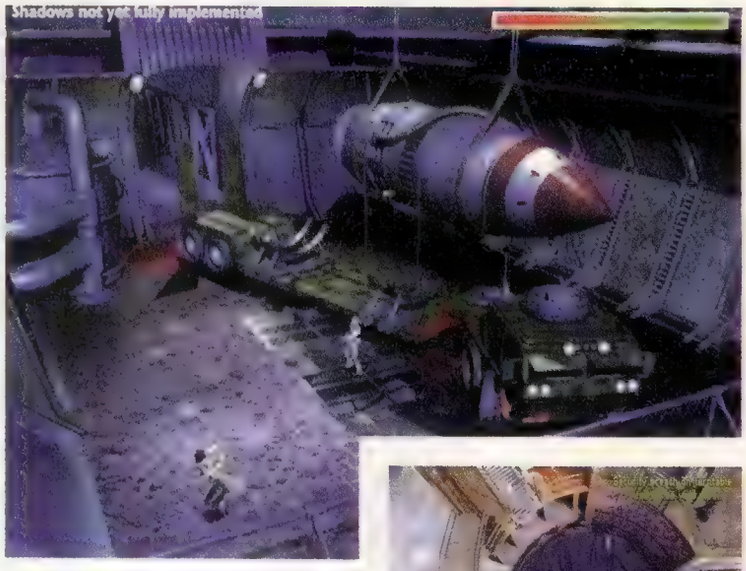
Dopo **Beneath a Steel Sky**, **Broken Sword I** e **II**, ma soprattutto dopo due anni di silenzio, Revolution Software annuncia il suo accordo con Sony per lo sviluppo di un nuovo *stealth game* per PlayStation.







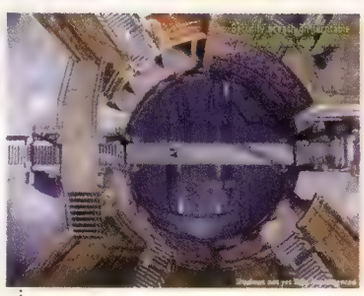




SEBBENE LE OMBRE NON SIANO ANCORA STATE IMPLEMENTATE, LE PRIME IMMAGINI GIÀ DENUNCIANO UN SODDISFACENTE LIVELLO DI INTEGRAZIONE 3D-2D GRAZIE ALL'OTTIMO IMPIEGO DELL'ILLUMINAZIONE AMBIENTALE.

Versione:	Europea
Casa:	SCE
Sviluppatore:	Revolution Software
Data d'uscita prevista:	Aprile
Genere:	Action Adventure

PARE MOMENTANEAMENTE ARCHIVIATO lo sviluppo di **Broken Sword III** per PlayStation. Dopo mesi di congetture e speranze da parte di coloro che hanno apprezzato le due precedenti edizioni (tutt'altro che vane visto che il terzo appuntamento con la serie era, di fatti, in fase di sviluppo preliminare), Revolution Software e Sony Computer Entertainment Europe hanno annunciato **In Cold Blood**, un *action game* che miscela elementi *stealth* con una componente narrativa forte e profonda scritta da sceneggiatori professionisti. Nonostante il successo del *franchise* di **Broken Sword**, la *softco* inglese sembra voler percorrere nuove strade, tagliando quasi nettamente col genere a cui deve la sua seppur settoriale fama. Nel bene o nel male, è sperimentazione anche questa, pertanto merita attenzione. Ambientato in un futuro prossimo, **In Cold Blood** veste il giocatore dei panni dell'agente speciale John Cord inviato nella provincia dell'ex-Unione Sovietica, Volgia, per svolgere una missione di routine. Una missione che si rivelerà più ostica del previsto... Forte di una sceneggiatura di qualità "hollywoodiana" narrata attraverso un abbondante uso di *flashback* (una caratteristica che Sony etichetta come "inedita per PlayStation" dimenticandosi forse di **Final Fantasy VII** e di altri 100 titoli circa), **ICB** è diviso in 9 missioni *action-oriented* in cui l'elemento *stealth* gioca un ruolo fondamentale nella meccanica di gioco. L'aspetto interessante del nuovo titolo targato Revolution Software è l'impiego di scenari precalcolati popolati da personaggi poligonali (fino a sei visualizzabili contemporaneamente su schermo): una combinazione anomala per un *action game*. Fra le chicche estetiche spicca una *routine* di gestione dinamica e realistica delle ombre che, al pari di **Nocturne** (PC) e **Shen Mue**, ne permette la proiezione tanto sul pavimento quanto sulle pareti delle scenografie. Completa il quadro delle caratteristiche relative all'*engine* grafico, un sistema di illuminazione dinamico capace di fondere verosimilmente le scenografie in bitmap con i personaggi poligonali, attraverso l'applicazione su questi ultimi di aggiornamenti cromatici dettati dall'illuminazione degli ambienti. Conferisce maggior credibilità e dinamicità al tutto, l'impiego di fondali animati ed una sofisticata intelligenza artificiale impiegata per dar vita (e soprattutto un campo visivo ed uno uditivo) alle guardie incontrate nel corso dell'avventura. Il livello di tensione generato dal costante pericolo di essere avvistati assicura (dicono Sony e Revolution Software) una fruizione vissuta sulle spine, appesa ad una trama avvincente e soprattutto "adulta". Previsto per la primavera di quest'anno, **ICB** è senz'altro un titolo da tenere sott'occhio, se non altro per valutare le potenzialità di Revolution Software in un settore a lei nuovo.



INQUADRATURE FISSE COMBINATE AD UNA MECCANICA DI GIOCO BASATA SULLA FILOSOFIA DI MGS. INTERESSANTE QUESTO IN COLD BLOOD...

Guillemot

HORSE POWERED.

Official Licensed Product

Ferrari

SHOCK² RACING WHEEL

Il volante in grado di offrire le migliori sensazioni per una guida sportiva sulla tua PlayStation™:

- 2 leve del cambio digitali, come quelle adottate da Ferrari
- 2 leve e 2 pedali analogici: accelerazione e frenata progressive. Funzioni R1 e R2
- 2 potenti motori nell'impugnatura, per ricordarti di avere un bolide tra le tue mani
- Struttura di fissaggio dotata di 4 ventose e di un morsetto centrale, per incollarsi all'asfalto
- Puoi scegliere fra 3 modalità di gioco: Digital, Shock² (Analog + compatibile Dual Shock™) e Negcon™, per una completa libertà di guida

Disponibile anche in versione **PC**: Racing Wheel & Force Feedback Racing Wheel.

www.guillemot.com

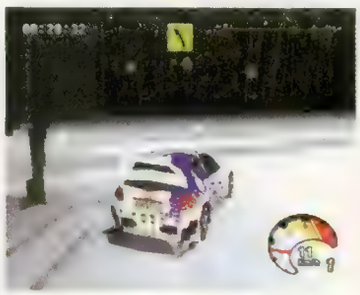
UBI SOFT S.p.A.: Viale Cassala, 22-20143 Milano (Italy)
Tel: 00 39 02 83 312 1 - Fax: 00 39 02 83 312 300

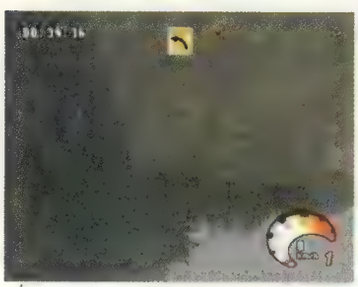
Shock² Racing Wheel™, Force Feedback Racing Wheel™ e Racing Wheel™ sono marchi registrati di Guillemot Corporation. Ferrari & Ferrari F550 Maranello sono marchi registrati di Ferrari Idea S.A.. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi riconosciuti nazionalmente ed internazionalmente sono registrati ai rispettivi proprietari. Le immagini sono indicative. Contenuti, specifiche e design sono soggetti a modifiche senza precedente comunicazione e possono variare da una nazione all'altra

RALLY CHAMPIONSHIP

In attesa che le promesse di **Colin McRae Rally 2** diventino tangibili realtà, Electronic Arts ha pensato bene di proporre il proprio punto di vista su fango, neve, quattro ruote motrici e controsterzi al limite...

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts/Hotgen Studios
Sviluppatore:	ATOD
Data d'uscita prevista:	Marzo 2000
Genere:	Simulazione





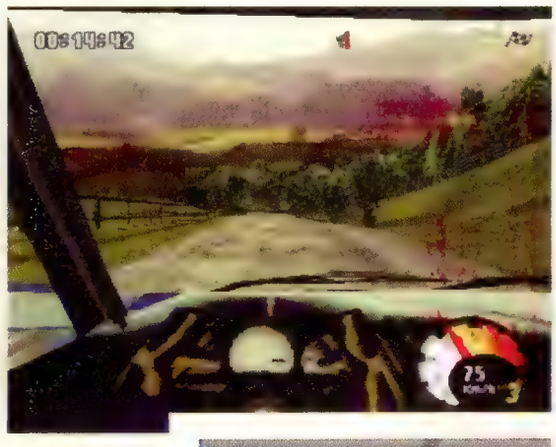
HMMM... FORSE AFFRONTARE QUELLA CURVA A MANETTA NON È STATA PROPRIAMENTE UN'IDEA FELICE: ADESSO CI ANDRÀ TUTTO IL SANGUE ALLA TESTA...

RALLY CHAMPIONSHIP, SVILUPPATO DAgli svedesi ATOD, offre al giocatore la possibilità di sperimentare vizi e virtù del campionato di rally inglese Mobil 1, che si snoda attraverso sei avvenimenti distribuiti per la piovosa terra della Regina, dal Galles alla Scozia, dall'Ulster a Manx. Ciascun rally è a propria volta suddiviso in sei tappe, da affrontare individualmente, per un totale quindi di 36 tracciati. Il gioco ha dichiarate inclinazioni simulative, e proprio per ricercare la maggior fedeltà possibile, EA e Magnetic Fields, gli sviluppatori della versione PC da cui è stata tratta quella PlayStation, non si sono risparmiati sopralluoghi diretti e riprese filmate, donde ricavare una verosimiglianza marcata. **Rally Championship** non limita il realismo al reparto tracciati, e con la bellezza di 23 automezzi tra cui scegliere (hmmm, ma **GT2** non ne propone qualche centinaio? Vabbé...) garantisce una certa varietà. Le macchine sono classificate in tre diverse categorie, alle quali corrisponde un campionato a sé stante: A5 per le vetture più piccole, A6 per le medie e A7 per le più dotate. Tra le altre citiamo Nissan Micra e Ford Puma per la prima classe, Honda Civic per la seconda e Renault Megane e Seat Ibiza per la terza, tutte in versione tamarro con alettoni pazzeschi, scarichi paurosi e motori dell'altro mondo. Se il giocatore completa il campionato gareggiando in ciascuna classe, è premiato con un ulteriore set di vetture, questa volta a quattro ruote motrici, di classe A8, con relativo campionato. Come vuole l'approccio purista, la gara avviene in solitaria, in quanto lo scopo è di fatto realizzare il miglior tempo sul tracciato, e non di sbattere fuori a sportellate gli avversari, come di solito avviene. Ad ogni modo, il gioco punta tutto sulla guida tecnica e sull'aspetto precipuamente simulativo. L'impostazione del modello di guida premia in termini velocistici il pilota in grado di rimanere nella (stretta) parte centrale del tracciato, e lo penalizza drasticamente se questi decide di dare una spuntatina all'erba dei campi. Come tradizione vuole, sul sedile del copilota un invisibile personaggio non si risparmia in accurate descrizioni parlate della parte di tracciato che ci attende, in modo da evitarsi ed evitare a noi catastrofi mortali. Le descrizioni delle curve, in italiano come tutto il gioco, forniscono verso e angolo della curva con buon anticipo, e non mancano segnalazioni di eventuali ostacoli come ponti et similia. I tracciati sono estremamente realistici, e proprio per questo possono apparire un po' lineari... del resto le curve serie, quelle in cui il retrotreno della vettura schizza via mentre il nostro controsterzo cerca di tenere l'anteriore sulla retta via, non mancano. Sono presenti anche brevi tragitti alternativi, in grado talvolta di evitare qualche sezione un po' ostica. Per quanto riguarda effetti atmosferici e fondo stradale non è eccessivo affermare che siano state prese in considerazione tutte le combinazioni possibili: dalle nevicate tipo

IL SET DI VETTURE DISPONIBILI È PIUTTOSTO AMPIO SE PARAGONATO A QUELLO DI ALTRE SIMULAZIONI DI RALLY. IN TUTTO DOVREBBERO ESSERE PRESENTI 23 AUTO NELLA VERSIONE FINALE DEL GIOCO.

K2 alla tipica pioggia inglese, dalla nebbia fitta alle sessioni notturne dove nemmeno i sedici fanali dell'Ibiza riescono a infondere un po' di fiducia. Inoltre fango, nevischio, ghiaccio, sterrato secco o umido, asfalto in varie tipologie completano il quadro. Per quanto riguarda le vetture, è evidente una forte differenza nel comportamento passando dall'una all'altra, segno di un certo impegno speso nella verosimiglianza dei modelli fisici. Le macchine di classe inferiore sono decisamente più maneggevoli, mentre salendo di categoria è necessario capire come utilizzare al meglio la maggior potenza erogata dai motori. Quando poi si arriva alle macchine Four Wheel Drive, è necessario un'ulteriore adattamento, ma le soddisfazioni aumentano.

Complessivamente, il modello fisico delle vetture è abbastanza convincente. La grafica è di buon livello: gli effetti atmosferici sono di certo l'aspetto che colpisce maggiormente, così come le numerose visuali, compresi due differenti punti di vista dall'interno dell'abitacolo, uno centrale e uno sulla sinistra, con tanto di mani del pilota che girano il volante e scompaiono verso il basso all'atto di cambiare la marcia. Nel caso poi non vediate un mucchio di letame e ci finiate dentro di potenza, il tergicristallo provvederà a ristabilire una situazione decente. A proposito di sporcizia, la macchina subisce, attraversando terreni di ogni genere, opportuni *feedback* estetici, sporcandosi in ogni modo possibile. E non è finita: se le vostre doti di pilota non sono tra le migliori, assisterete a sostanziali diminuzioni quantitative degli accessori aerodinamici della vostra vettura: alettoni e paraurti sparsi per le campagne inglesi vi faranno perdere secondi preziosi. Prima di ogni tappa di ciascun rally è possibile, in funzione del fondo stradale, regolare una congrua serie di attributi dinamici della vettura: tipologia gomme, sospensioni, lunghezza rapporti, sensibilità sterzo e così via. Al di là della modalità campionato, palesemente simulativa, è presente anche il classico *Time Trial* dove allenarsi in vista delle future gare, e una sessione *arcade* in cui, partendo ultimi, è possibile raggiungere e superare i concorrenti, procedendo così di gara in gara. Anche se poco in linea con l'impostazione generale del gioco, questa modalità ha del divertente, soprattutto quando si mettono in atto le tattiche più scorrette per mettere a segno un sorpasso. Per concludere, non manca uno *split-screen* orizzontale o verticale in cui gareggiare contro un amico o un nemico. Da quello che abbiamo potuto vedere, il gioco si presenta globalmente piuttosto valido, anche se il motore 3D soffre ancora di qualche incertezza. La qualità della realizzazione grafica è comunque davvero di spicco e la manovrabilità delle macchine di certo non lascia indispettiti. Le premesse ci sono: vedremo come **Rally Championship** saprà reggere l'urto della concorrenza.



La nebbia fa bella mostra di sé in un rally d'oltremanica. Niente paura, la redazione di SPC ha un'esperienza pluriennale col nemico grigio...

Urti e ribaltamenti potrebbero alterare in maniera sostanziale il livello prestazionale del nostro bolide, quindi prendete le giuste distanze da alberi e muretti vari.

TEAM **BUDDIES**

Psygnosis mira a settare nuovi standard nel campo dell'intelligenza artificiale, impiegando le più sofisticate tecniche di programmazione dell'AI in **Team Buddies**. **SPC** indaga...

Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Psygnosis Camden Studios
Data d'uscita prevista:	Marzo
Genere:	Action Battle

LO STILE GRAFICO ESSENZIALE DI TEAM BUDDIES CELA UNO DEI PROGETTI PIÙ COMPLESSI E INTERESSANTI DELLA CASA DI LIVERPOOL.

SVILUPPATO NEGLI STUDI DI CAMDEN di Psygnosis, **Team Buddies** promette di essere la prima applicazione ludica per PlayStation ad impiegare le teorie di intelligenza artificiale fino ad oggi relegate ai settori accademici e di ricerca scientifica. Forte dell'appoggio di Alex Whittaker, un ricercatore specializzato nel campo dell'IA, Psygnosis punta all'inedito impiego di un sistema noto come *Augmented Transition Networks*, capace di definire il comportamento degli agenti (le vite digitali) attraverso la combinazione di un sistema di memorie a breve termine con un *network* sensoriale simulato. Traducendo in italiano: ogni creatura virtuale in **Team Buddies** è in grado di reagire e manipolare (a)gli eventi, comunicare con i suoi simili e generare piani d'azione coesivi finalizzati al raggiungimento di svariati obiettivi. *"L'ATN"* spiega Whittaker *"ha origini relativamente antiche nel campo della ricerca sull'intelligenza artificiale. La sua prima applicazione è Eliza di Joseph Weizenbaum, un simulatore di IA pensato per superare il test di Touring* [un vero e proprio test di "verosimiglianza intellettiva". Un umano ed un computer comunicano a distanza via tastiera. Il computer viene considerato intelligente se l'umano, in base alle risposte fornite dal computer, non è in grado di capire se all'altro capo del filo ci sia un uomo o una CPU ndr]."

"Esso permette di pianificare sulla carta il comportamento dell'agente" prosegue Whittaker *"stabilendo quali elementi ambientali determinano l'esecuzione di determinate azioni. Per esempio, se un agente ha fame, esso si concentrerà su percezioni che hanno a che fare col cibo. Sarà meno propenso alla comunicazione con gli altri agenti e focalizzerà la sua attenzione principalmente sugli elementi ambientali che soddisfano la sua volontà di nutrirsi"*. Dal punto di sviluppo prettamente progettistico, l'*ATN* si rivela particolarmente duttile per un *game designer*. Sempre Whittaker: *"in pratica si crea un* database *di comportamenti su cui è possibile intervenire senza modificare una riga del codice del gioco, snellendo pertanto il processo di sviluppo"*. Grazie a questo sistema, quindi, il *designer* è libero di modificare, cancellare o inserire nuovi dati comportamentali nel *database* senza scomodare il programmatore del codice del gioco. *"Il designer è limitato solo dalla sua immaginazione"* conclude Whittaker. James Baker, produttore di **Team Buddies**, aggiunge: *"Il* database *viene letto dall'*Emotor *(il nostro AI* engine*) ed impiegato per control-*

ALEX WHITTAKER (A DESTRA) HA LAVORATO IN PASSATO NEL CAMPO DELLA RICERCA SUL CANCRO, APPLICANDO LE SUE CONOSCENZE ALLO STUDIO DEL CODICE GENETICO UMANO. LUI E JAMES BAKER (SOTTO), CONTANO DI OFFRIRE LA PRIMA APPLICAZIONE LUDICA DELL'*AUGMENTED TRANSITION NETWORKS*.

lare gli agenti. Un particolare editor *permette di modificarne i dati comportamentali con la stessa semplicità con cui si disegnano i livelli".* Ma come si traduce tutto ciò nella pratica? E' presto detto. Come riportato su **SPC**62, la meccanica di gioco proposta da **Team Buddies** ruota attorno alla presenza di casse lungo la mappa di gioco. Ogni cassa custodisce armi e vetture con cui allestire il proprio esercito di bizzarri soldati "legoformi" mentre la CPU fa altrettanto. Fra le diverse strategie attuabili, l'imboscata è forse quella che meglio descrive l'efficacia delle routine di IA. *"Giocando contro il computer"* esemplifica Whittaker *"un agente nemico potrebbe entrare nell'area custodita dal giocatore e creare un po' di scompiglio. Attaccando l'insolente soldato, questi potrebbe fuggire verso la propria base facendo da esca per un'imboscata condotta dai suoi compari armati fino ai denti ed appostati dietro una collinetta. Tutto questo, semplicemente assegnando i precipui attributi comportamentali inclusi nel* database".

INCOMPETENZA ARTIFICIALE

"E' più difficile far sembrare un agente stupido piuttosto che intelligente". Con questo apparente paradosso, James Barker introduce un altro aspetto interessante della *routine* di intelligenza artificiale impiegata nel prossimo titolo della casa che ci ha regalato, non dimentichiamolo, **Lemmings**. Nella riproduzione di una vita digitale plausibile, l'errore o la stupidità sono fattori che accrescono la verosimiglianza piuttosto che corromperla. Sia chiaro, per stupidità non si intende *"lanciarsi in battaglia a mani nude con l'energia al 2%"* spiega Whittaker. *"Gli agenti di* **Team Buddies** *sono stupidi in modo ironico. Pertanto la prima cosa che potrebbe fare un agente appena impugnato il bazooka potrebbe essere provarlo su un suo commilitone..."* Quindi, alla fine dei conti, potremmo affermare che si tratta di una "stupidità" alla Charlie Chaplin? *"Esatto, ma sia chiaro che il livello di stupidità è sempre sotto il controllo del designer".*

KEY FEATURES

Al di là dell'IA, sicuramente l'aspetto più interessante (e sorprendente) di **Team Buddies** (un gioco nato come *puzzle game*, trasformatosi in un *RTS* ed infine assurto a modello applicativo di simulazioni comportamentali sofisticate), il titolo Psygnosis offre 8 tipi di cambi di battaglia, 32 arene e 64 missioni. Come il titolo lascia intendere, i *buddie* lavorano in gruppo (ad eccezione di alcuni... come lo *stealth buddie*) mentre il giocatore sposta il suo controllo da uno all'altro. L'obiettivo è conquistare la base avversaria impiegando gli strumenti bellici nascosti nelle casse disseminate lungo il campo di battaglia. Semplicità concettuale e sofismo comportamentale sono quindi il binomio caratteriale che fa di questo **Team Buddies** un titolo da tenere assolutamente sott'occhio. Anzi, facciamo una cosa, lo recensiamo sul prossimo numero...

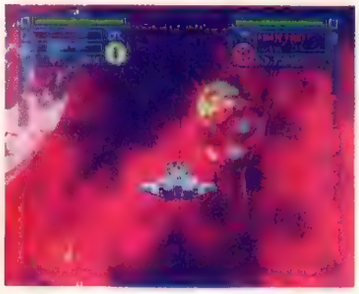
NUMEROSE TIPOLOGIE DI *BUDDIE* ASSICURANO VARIETÀ STRATEGICA AL PROSSIMO TITOLO DI PSYGNOSIS.

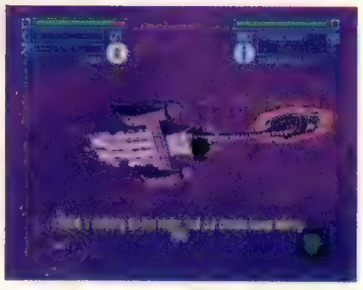
L'AEREO È SOLO UNO DEI NUMEROSI MEZZI DI TRASPORTO IMPIEGABILI DAI *BUDDIE*. CI SONO ANCHE CARRI, SPAZZANEVE, MOTOCICLETTE...

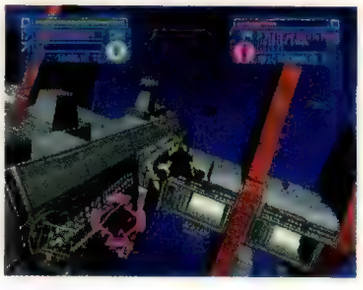
COLONY WARS: RED SUN

E sono tre. E' previsto per il mese prossimo il capitolo conclusivo della trilogia di **Colony Wars** per PlayStation. **SPC** fa luce sull'attesissimo **Red Sun**, lo sparatutto con cui Psygnosis Leeds si appresta a chiudere in bellezza la miglior saga spaziale mai giocata sul sistema Sony.

Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Psygnosis Leeds Studios
Data d'uscita prevista:	Marzo
Genere:	Sparatutto





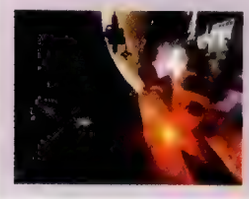


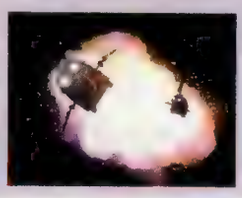
GLI EFFETTI GRAFICI, COME DA TRADIZIONE, SONO DI PRIMISSIMO LIVELLO.

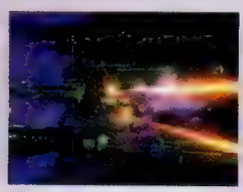
NEL CORSO DEGLI ULTIMI MESI, SPC non ha potuto fare a meno di seguire con apprensione lo sviluppo di **Colony Wars: Red Sun**, il terzo capitolo della saga spaziale made in Psygnosis, nonché terzo esponente del miglior *franchise* della *softco* di Liverpool dopo **WipEout**. Demo (finalmente) alla mano, non possiamo essere più felici di scoprire in **Red Sun** un titolo capace non solo di ribadire le notevoli capacità dei Leeds Studios nello sfruttamento dell'ormai vetusto *hardware* PlayStation, ma anche di migliorare, e in un certo senso, stravolgere il già ottimo *prequel*. La novità più eclatante colpisce proprio uno degli aspetti più interessanti di **Colony Wars** e **Colony Wars: Vendetta**: la struttura delle missioni. In **Red Sun** sparisce la trama a nido d'ape che guidava il giocatore di missione in missione in base alla condotta tenuta in ognuna di esse, per far posto ad una strutturazione "a gruppi". Le 50 missioni di gioco sono infatti proposte a gruppi di 5 o 6. Il giocatore è libero di scegliere ognuna di esse, affrontandole in ordine sparso.

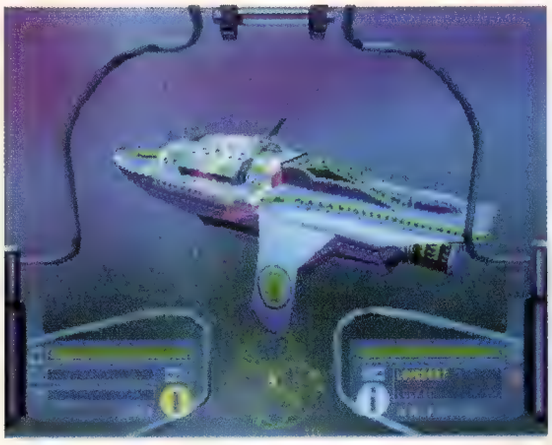
LA STORIA

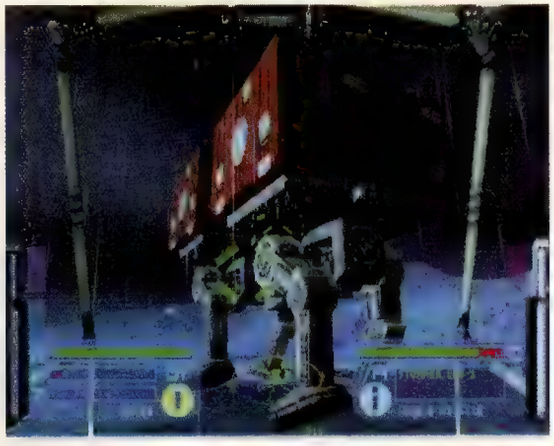
Red Sun è ambientato nello stesso periodo teatro di **Vengeance** (il *prequel*), ma in sistema solare distante dalla zona del conflitto fra la Lega e la Flotta. L'Empiret Magenta governa questo remoto angolo della galassia, e il giocatore non è altro che un servitore di questo nuovo impero. Valdemar, questo il nome del protagonista, viene intercettato da un misterioso individuo, sedicente capo di un governo segreto, che gli svela il reale obiettivo del Red Sun, un enorme incrociatore allestito dall'Empiret Magenta per compiere un viaggio diplomatico attraverso la galassia, verso la Terra. O almeno questo è ciò che il governo centrale vuole far credere. In realtà un segreto accordo con una misteriosa razza aliena, lascia supporre che il viaggio sia destinato a concludersi con l'annientamento del genere umano. Nel corso dell'avventura, una lunga serie di filmati in FMV illustra l'evoluzione della storia. La qualità delle sequenze sorprende per la cura riposta dai grafici e dagli sceneggiatori nella resa di una trama avvincente e degna di essere proiettata sul grande schermo. Notevole, inoltre, la perfetta sincronizzazione del labiale con il parlato.

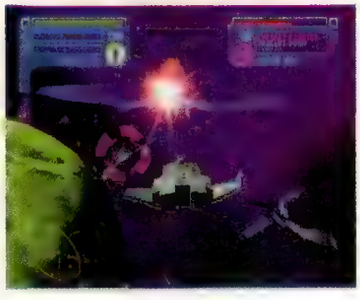




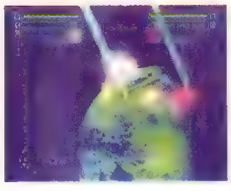


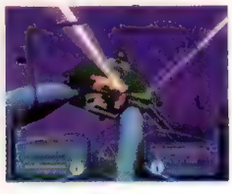






tandole, pertanto, in qualsiasi ordine. Questa novità è strettamente collegata all'introduzione di un altro elemento inedito: i crediti. Ogni missione mette in palio una ricompensa direttamente proporzionale al livello di difficoltà. Non solo, alcune richiedono la dotazione di particolari armi per potervi accedere, costringendo il giocatore a scegliere il "lavoretto" che gli permetta di accumulare il capitale necessario all'acquisto di ciò che gli manca. Superato il primo gruppo di missioni, si accede ad un secondo e poi ad un terzo e così via, fino alla fine, in un crescendo che miscela abilmente strategia e managment, furia blastatoria e fulgida visione degli spettacolari FMV narrativi. Il tutto, inutile dirlo, impreziosito da un *engine* grafico agile e scattante, nonostante l'alta risoluzione, la policromia delle galassie, e l'imponenza delle stazioni spaziali e degli incrociatori, sorvolati da caccia dal design "alieno". Con **Colony Wars: Red Sun**, Psygnosis ha in pugno un prodotto di qualità indiscutibile che con ogni probabilità vedremo riproposto nei prossimi anni per il nuovo sistema Sony. Nel frattempo non resta che attendere la commercializzazione del miglior simulatore spaziale mai realizzato su PlayStation e con esso, la recensione completa sul prossimo numero di **SPC**.



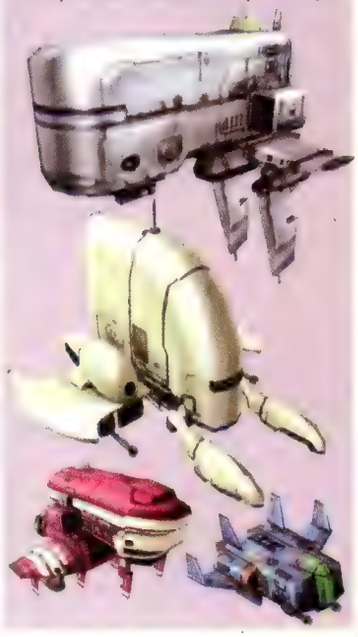


LE COMPARSE

Il mondo di **Red Sun** è popolato da un numero impressionante di fazioni. Nel corso della sua missione all'inseguimento dell'incrociatore Red Sun, Valdemar (e con lui il giocatore) dovrà vedersela con le forze dell'Empiret (foto 1), dei Ribelli (2), dei Pirati (3), dei Mercenari (4), della Polizia intergalattica (5) e della misteriosa popolazione dei Jardinia (6). Come da tradizione, non mancheranno, infine, occasioni di confronto con numerose razze aliene, organiche (7) o "motorizzate" (8). Completa il panorama degli "incontri del terzo tipo" una lunga collezione di astronavi più o meno pacifiche come questa (astro)nave da crociera (9). Per la cronaca, il numero di modelli poligonali inclusi in **Colony Wars Red Sun** ammonta ad 88. Non male...

I CACCIA

Strizzando l'occhio a **Gran Turismo**, **Red Sun** include una sezione interamente dedicata all'acquisto e alla vendita di astronavi e loro componenti. Accumulando i crediti riscossi al completamento di ogni missione il giocatore ha modo di allestire la propria astronave scegliendo fra 32 mezzi d'offesa e 12 componenti opzionali (sistemi di raffreddamento, propulsori aggiuntivi, e contromisure). Sebbene l'ammontare dei compensi sia stabilito in fase di *briefing*, talvolta il giocatore gode della possibilità di arrotondare lo stipendio distruggendo obiettivi secondari, una caratteristica che si rivela utile per l'accumulo di danaro sufficiente all'acquisto delle munizioni... (vedi foto).



LE MISSIONI

Colony Wars: Vendetta aveva introdotto (con discutibile successo) missioni ambientate sulla superficie dei pianeti come sistema per spezzare col modello di fruizione tipico dei combattimenti spaziali. **Red Sun** integra e migliora il concetto proponendo missioni terresti più articolate nonché conducibili a bordo di una qualsiasi delle astronavi presenti nella propria collezione (il prequel, al contrario, imponeva l'uso di caccia *ad hoc*).

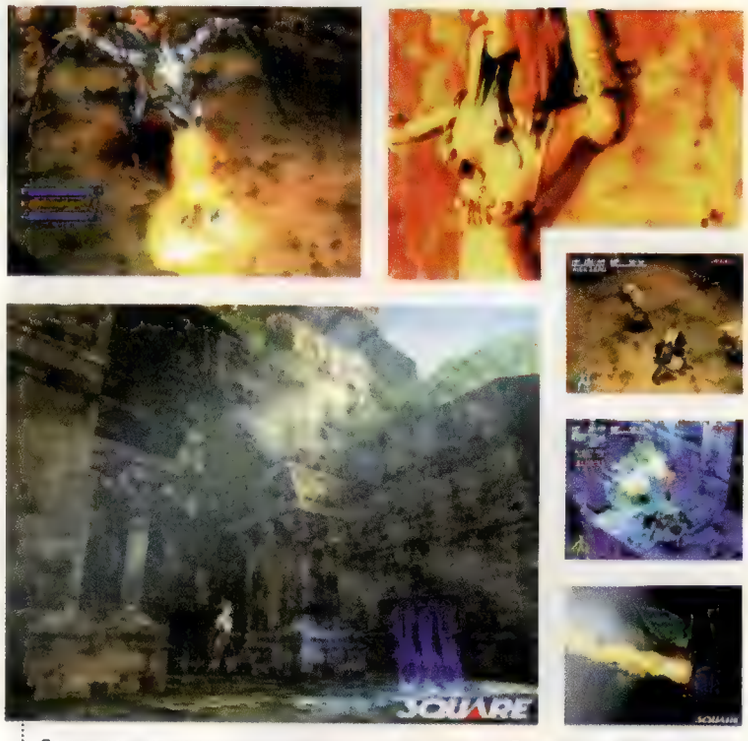
big in Japan

a cura di Diego Cortese

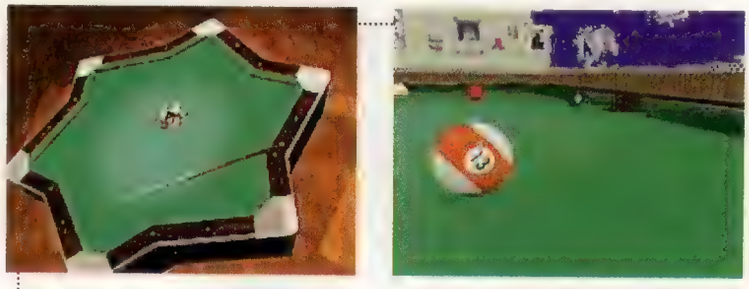
CONTINUANO I TENTATIVI DI LIMITARE o almeno regolamentare la vendita dei giochi usati in Giappone da parte della *Computer Entertainment Software Association*. Allo scopo di cercare un compromesso con le associazioni di distributori e consumatori, *CESA* ha dichiarato di voler permettere la commercializzazione di *software* di seconda mano previa richiesta di autorizzazione alle ditte produttrici di tali programmi: una concessione che non convince gli addetti al settore della distribuzione al dettaglio, certi del fatto che le *softco* nipponiche li obbligheranno al pagamento di *royalty* piuttosto salate. I timori non sono del tutto infondati in quanto si è già avuto un precedente in occasione della commercializzazione di **Tomb Raider 3** da parte di Enix: l'azienda giapponese aveva infatti preteso una percentuale sulle vendite nel mercato usato del noto *action game* di Eidos. La richiesta era sfociata poi in una serie di azioni legali che avevano visto *CESA* scontrarsi con le associazioni di distributori. Stando ad alcune indiscrezioni, a peggiorare la situazione si sono aggiunte velate minacce protratte nei confronti di alcune catene di videogiochi, a cui è stato "consigliato" di cessare la vendita di giochi usati se non volevano vedersi negata la distribuzione dei titoli nuovi. La voce trova conferma nell'improvvisa svendita di tutti i giochi di seconda mano da parte dei negozi Softmap e alla separazione dei negozi Trader, specializzati nella vendita di titoli usati, dalla catena Messe Sanoh. Come conseguenza dello stato precario in cui si trova il mercato dell'usato in Giappone, i negozi che ancora vendono questo tipo di *software* hanno alzato i prezzi a livelli vertiginosi, soprattutto per le console e i giochi più richiesti. Per i collezionisti di videogiochi si prospettano quindi tempi veramente difficili. Fortunatamente le notizie che provengono dal mondo dei produttori di *software* giapponesi non sono tutte negative. Spike ha investito 30 milioni di yen nella creazione di una nuova *softco* chiamata Vairu, formata da una sessantina di membri provenienti dalla fallita Human. Inizialmente Vairu si occuperà dello sviluppo dei titoli rimasti in sospeso da Human, tra cui **Fire Pro Wrestling** e **Twilight Syndrome** per PlayStation 2, per poi dedicarsi a progetti nuovi. Non ci resta che augurare a Vairu una maggiore fortuna rispetto alla *software house* che l'ha preceduta...

VAGRANT SOLID

Da Square arrivano nuove informazioni circa il gioco d'azione **Vagrant Story**. Come avevamo scritto in precedenza, personaggi e ambienti di gioco sono realizzati interamente in grafica poligonale: soluzione decisa allo scopo di poter impiegare una gestione dinamica delle inquadrature al fine di rendere più coinvolgenti le scene d'azione. Per evitare discrepanze cosmetiche tra le sezioni di gioco e le sequenze d'intermezzo, queste ultime sono generate in tempo reale. La resa grafica è comunque assicurata dall'impiego di inquadrature dal taglio cinematografico, dall'utilizzo di un sistema di calcolo di distribuzione della luce estremamente efficace e dalla manipolazione delle espressioni facciali dei protagonisti. Akihiko Yoshida (**Final Fantasy Tactics**, **Tactics Ogre**), alla sua prima caratterizzazione di personaggi poligonali, è riuscito a trasporre perfettamente il proprio inconfondibile stile grafico in tre dimensioni, realizzando figure affascinanti e originali: un risultato ottenuto grazie alla curata modellazione 3D dei personaggi realizzata da Eiichiro Nakatsu (**Final Fantasy Tactics**). Nonostante avesse a disposizione solo 300 poligoni a personaggio a causa della complessità del fondale 3D, Nakatsu è riuscito a mantenere le giuste proporzioni dei corpi e un buon livello di dettaglio. Nel realizzare le animazioni si è cercato di donare una precisa personalità a uomini e mostri, dotandoli di movimenti caratteristici studiati tenendo conto del loro peso e delle armi che impiegano. Altrettanto curate le ambientazioni che, grazie a una grande attenzione al dettaglio e al sapiente uso delle fonti di luce, risultano estremamente evocative. Per raggiungere questo scopo l'intero staff ha passato diverso tempo in Francia, così da poter studiare la struttura dei castelli europei. Per ciò che concerne la meccanica di gioco, **Vagrant Story** può essere definito come un gioco d'azione poligonale, concettualmente simile a **Metal Gear Solid**, al quale sono stati aggiunti elementi tipici degli RPG. La maggior parte dell'azione di gioco si svolge in tempo reale e consiste nel muoversi furtivamente, saltare, arrampicarsi e risolvere piccoli enigmi spostando strutture del fondale. Nei combattimenti invece, il tempo si blocca come avviene nei giochi di ruolo. L'interfaccia ricorda quella di **Parasite Eve**: il protagonista deve infatti muoversi liberamente nell'area di gioco per evitare i colpi avversari attendendo che una barra simile all'*ATB* gli permetta di attaccare. Ogni arma presenta un raggio d'azione differente, indicato nel sistema di battaglia da un reticolo semisferico. Oltre ai colpi normali, è possibile dotare le armi di effetti secondari attivabili premendo tre appositi pulsanti del *joypad* nel momento in cui si esegue un attacco. Nell'ideare il sistema di battaglia, il produttore e direttore del progetto

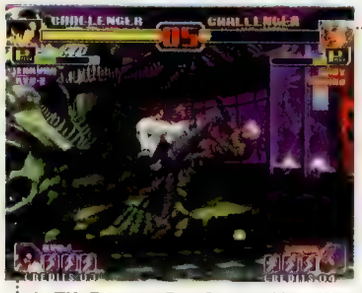


SQUARESOFT HA FINALMENTE DEFINITO LA DATA DI USCITA IN GIAPPONE DI VAGRANT STORY, ORA PREVISTO, SALVO ULTERIORI INTOPPI, PER IL 10 FEBBRAIO.



DISPONIBILE SIN DAL DEBUTTO DI PLAYSTATION 2 IN GIAPPONE, EX BILLIARDS DI TAKARA CONSENTE DI GIOCARE CON TAVOLI DA BILIARDO DALLE FORME PIÙ DISPARATE.

"MI SONO FATTO LA MACCHINA.
UN PEZZO ALLA VOLTA."
GT2.
WELCOME TO DRIVING HEAVEN.
GRAN TURISMO 2
PlayStation
GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA
PlayStation
SOLO PER PLAYSTATION.
POLYPHONY DIGITAL
Preparate gli attrezzi, la vostra auto ha bisogno di qualche ritocco. Tipo: elaborare il motore, cambiare lo scarico e sostituire le sospensioni per migliorare l'assetto in pista. Il resto scopritelo voi con GT2, il nuovo videogioco più vicino alla realtà di guida: 500 auto, piste raddoppiate, e diversi stili di guida. GT2. Se superate questo test, sarete i veri padroni della strada.
POWER LINE 166.814.814*
OLTRE 600 VIDEOGAMES.
PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it ©1999 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. Costo Lit. 1.540 + IVA al minuto. Gestito da Isicom-Roma.



In TKoF '99 per PlayStation Yori, Kyo e Krizalid sono disponibili sin dall'inizio.

L'elevata complessità grafica di Metal Slug X richiederà diversi tagli alle animazioni su PS.

Yasumi Matsuno (l'ideatore di **Ogre Battle**, **Tactics Ogre** e **Final Fantasy Tactics**) ha introdotto numerosi elementi strategici. Il giocatore non deve limitarsi a colpire a caso l'avversario, ma deve scegliere in modo appropriato la giusta combinazione di armi da impiegare e quale zona del corpo attaccare. I nemici presenti in **Vagrant Story** si dividono in sei classi che comprendono: morti viventi, demoni, umani, fantasmi, bestie e draghi. Per differenziarli ulteriormente, i nemici sono stati dotati di equipaggiamenti e armi diverse che alterano le loro capacità e le tecniche d'attacco. Rimasto privo di una data di uscita precisa sino all'inizio dell'anno, **Vagrant Story** è ora previsto per il 10 febbraio. Attendetevi quindi una recensione al più presto.

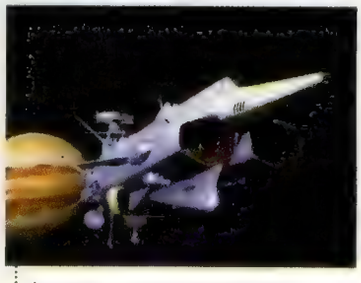
PLAYSTATION TSU

Cresce in misura sempre maggiore il supporto alla nuova console Sony da parte delle case giapponesi. Enix ha annunciato il primo titolo per PS2, un'avventura in stile cinematografico intitolata **0 (Love) Story**. La storia narrata nel gioco verte intorno alla ricerca da parte di un ragazzo morto in un incidente del proprio vero amore. Grazie all'intervento degli angeli, il protagonista avrà la possibilità di materializzarsi per un breve periodo di tempo durante il quale dovrà capire quale tra le differenti ragazze che incontrerà possieda le caratteristiche per permettergli di scoprire il significato del vero amore. Per facilitargli il compito, il nostro eroe è stato dotato del potere di leggere nella mente delle persone oltre che di una "freccia dell'amore" che gli consente di obbligare le persone ad esternare chiaramente i propri desideri più inconsci. Grazie alle capacità grafiche di PS2, le differenze cosmetiche tra le sequenze d'intermezzo filmate e quelle di gioco saranno ridotte ai minimi termini, dando al giocatore l'impressione di controllare l'evoluzione del film. Data l'elevata quantità di materiale filmato contenuto nel gioco, **0 Story** sarà contenuto in ben 2 DVD-Rom. La data di uscita del gioco è prevista per questa primavera. Il primo titolo realizzato per PS2 da Takara è una simulazione di biliardo intitolata **EX Billiards**. Tra le sue caratteristiche peculiari vi sono un sofisticato studio delle fisiche di gioco e l'inserimento di tavoli di varie forme. Disponibile il giorno del lancio di PS2, **EX Billiards** conterrà una demo di **American Arcade** in forma di un flipper giocabile contenuto nella sala da biliardo. Atlus sta sviluppando un programma che metterà in grado gli utenti PS2 di realizzare personaggi poligonali estremamente dettagliati senza richiedere particolari conoscenze nel campo della computer grafica. Intitolato **Primal Image**, il *software* consentirà anche di realizzare brevi animazioni memorizzabili sulle *memory card* da 8 MB di PS2. Al momento Atlus non è stata ancora in grado di fornire un data di uscita precisa di questo singolare prodotto. Mentre case come Enix, Takara e Atlus presentano i loro primi titoli per PS2, Koei ha già raggiunto il considerevole numero di tre progetti realizzati per la console Sony. L'ultimo annunciato in ordine di tempo è il *sequel* del picchiaduro poligonale **Sangoku Muso**, sviluppato nuovamente da Omega Force. Previsto per questa primavera, **Shin Sangoku Muso** si diversificherà dall'episodio precedente per l'inserimento di elementi di strategia in tempo reale.

SHORT IN JAPAN

SNK ha ufficializzato l'uscita di **The King of Fighters '99** per PlayStation, prevista per il 23 marzo. La conversione sarà il più possibile fedele al gioco originale per Neo Geo: le uniche aggiunte riguardano un *art gallery* e la possibilità di scegliere sin dall'inizio Yori, Kyo e Krizalid. Una settimana più tardi sarà la volta della conversione di **Metal Slug X**, versione migliorata del secondo capitolo di una delle più esaltanti e bizzarre saghe di sparatutto a scorrimento orizzontale. Data la complessità grafica del gioco, aspettatevi numerosi tagli alle animazioni e tempi di caricamento abissali. Dopo **Fighter Maker** di ASCII è in arrivo un secondo *editor* di picchiaduro, dedicato però a quelli bidimensionali. Sviluppato da Incremental P, **Kaku Hari: Fighting Game Creator** offre al giocatore un picchiaduro bidimensionale sullo stile di **Street Fighter Zero** nel quale è possibile modificare svariati parametri di gioco. Tra questi vi sono le caratteristiche fisiche dei sette lottatori disponibili, il volto, i dialoghi delle scene d'intermezzo, la presentazione, i fondali e le tecniche di combattimento. L'uscita del gioco in Giappone è prevista per il mese di febbraio. Dopo numerosi posticipi, Bandai commercializzerà la conversione per PlayStation di **Gundam: Giren's Ambition**. Rispetto alla versione Saturn sono state incluse nuove modalità di gioco, oltre 40 minuti di sequenze animate e missioni aggiuntive. Distribuito su due CD, ognuno dei quali presenterà una trama di gioco differente, il titolo sarà disponibile a partire da febbraio. Bandai ha inoltre in fase di sviluppo un secondo gioco di strategia dedicato al celebre *anime* di Leji Matsumoto *Ucchu Senkan Yamato*. Previsto per questa primavera su 3 CD, il gioco consisterà nella trasposizione digitale del secondo lungometraggio animato della saga intitolato *Saraba Ucchu Senkan Yamato: Ai non Senshitachi*. Concludiamo con Namco che ha realizzato una versione *arcade* del *rhythm game* per PC **Quest for Fame**, realizzato da Virtual Music. Il *coin-op* combina le caratteristiche di **Guitar Freaks** e **Drummania**, presentando un *controller* a forma di chitarra ed uno simile ad una batteria. Il giocatore deve percorrere la carriera di un complesso musicale rock iniziando a suonare in *stage* ambientati in cantine e piccoli locali, fino ad arrivare ai grandi concerti negli stadi. Come la versione per PC, anche il *coin-op* di **Quest for Fame** vanta una colonna sonora interamente composta da pezzi degli Aerosmith.

In Giren's Ambition sono riuniti tutti i personaggi apparsi nelle varie serie di Gundam ambientate nella *Guerra di Un Anno*.



Le sequenze animate presenti in Ucchu Senkan Yamato: Ai non Senshitachi sono state realizzate appositamente per il gioco.

In Quest for Fame gli Aerosmith vi accompagneranno in ogni fase della vostra carriera.

CD Holder and SPACE case

contro le mamme che...

ROMPONO !!!

CD Holder
Porta CD PLAYSTATION ™
Struttura modulare estendibile
Un modulo contiene 24 cd

... ordina, archivia e proteggi i tuoi GIOCHI e le tue MEMORY CARD

* L. 16.900

SPACE CASE
Porta MEMORY CARD
Custodia RIGIDA A CD
contiene 4 ALLOGGI
per conservare 4 MEMORY

* L. 9.900

D+ INTERNATIONAL
distributore esclusivo
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

* prezzo consigliato al pubblico

ORDINA-ARCHIVIA-PROTEGGI-PORTA

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte da Brembate, 1 (BG)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerione, 12-14 (NA)

ETB
Via Roma 19, Velletri (RM)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche Erbusco (BS)
ELETTRODOMESTICI TV
Corso Belgio, 98 (TO)
MEDIASERVICE
Via C. Emanuele III, 25 (CN)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz 20, Tempio Pausana (SS)

SELENE CITTA' NEGOZIO
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECITTA'
Via Vallassina, 125 (MI)
IPER ORIO
Via Portico 71, Orio Alserio (BG)
BABY PARK
Via Cesarea, 85R (GE)
DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Cuneese, 2 Genola (CN)

GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19 Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
G.G.INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12 Cesano Maderno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)

EUROMERCATO
SOFTWARE UNIVERSE

BLUKIDS upim www.upim.it
CENTRO COMMERCIALE ommozeta MERCATONE ZETA
Carrefour
MediaWorld
PERIODICO

D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. ++39 2 38199.200 Fax. ++39 2 38 199.201

OuterWorlds

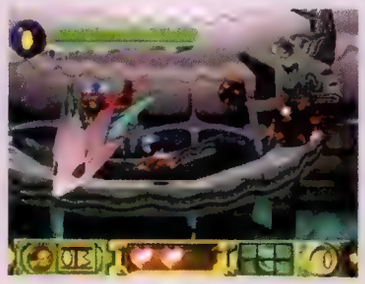
Briefs from the Outer Worlds

a cura di Marcello Cangialosi
Erik Pede
Massimo Rovatti

NAMCO TORNA SU DREAMCAST

SEGA: Con l'inizio del 2000 hanno riacquistato vigore le voci di corridoio relative ai due progetti segreti che Namco dovrebbe sviluppare su Dreamcast entro la fine dell'anno. Il primo dei due, in particolare, sarà sicuramente slegato dal *franchise* **Soul Calibur** e farà probabilmente riferimento ad una serie già apparsa su PlayStation, o almeno questo è ciò che Namco ha lasciato intuire. Tale rivelazione ha chiaramente acceso gli animi degli utenti Dreamcast, che potrebbero ritrovarsi da un giorno all'altro con una conversione di **Klonoa**, **Tekken**, **Ace Combat**, **Time Crisis** oppure **Tales of Destiny**, ovvero i titoli più illustri tra quelli sviluppati da Namco su PlayStation.

Assai meno probabile, d'altro canto, sarebbe un'edizione Dreamcast di **Ridge Racer**, soprattutto se si pensa alle risorse che Namco sta attualmente investendo nello sviluppo di **Ridge Racer V** per PlayStation2 e al filo indissolubile che ormai lega le piattaforme Sony alla serie automobilistica della *softco* nipponica.



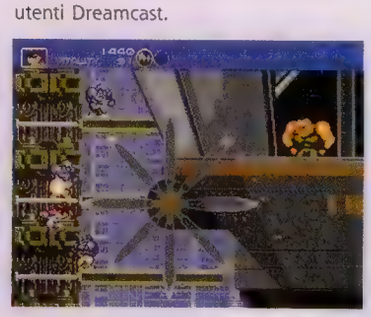
TONY HAWK'S SKATEBOARDING

SEGA: I diritti per lo sviluppo dell'ambita conversione Dreamcast dell'eccelso **Tony Hawk's Skateboarding** per PlayStation sono stati acquisiti da Crave Entertainment che ha affermato di voler sfruttare fino in fondo le caratteristiche della console Sega durante il processo di adattamento. Il motore poligonale, in particolare, sarà più ricco e dettagliato rispetto a quello originale (date un'occhiata alle immagini), tanto da permettere l'implementazione di una modalità per quattro giocatori *in split-screen*.

CHI TROVA UN DREAMCAST TROVA UN TESORO

SEGA: Il filone del *retrogaming*, a quanto pare, non sembra affatto destinato a cedere il passo, tanto che anche Treasure ha dichiarato di voler realizzare una raccolta dei propri titoli a 16 bit più famosi in assoluto. L'interessante progetto, attualmente destinato al solo Dreamcast, dovrebbe essere portato a termine entro la metà dell'anno; al momento, però, i dettagli relativi alla *compilation* che Treasure intende assemblare sono ancora piuttosto vaghi e non sciolgono i dubbi relativi ad un'eventuale (nonché assai improbabile) aggiornamento estetico dei giochi convertiti su Dreamcast.

I titoli più accreditati per l'inclusione nella raccolta sono **Alien Soldier**, **Dynamite Headdy** e, ovviamente, il celebre **Gunstar Heroes**, tutti provenienti dallo storico Megadrive; gli sviluppatori nipponici hanno comunque accennato anche ad alcuni prodotti originariamente scritti per Super Nintendo, che potrebbero quindi andare ad arricchire la rosa definitiva delle vecchie glorie riproposte da Treasure agli utenti Dreamcast.



SHEN MUE

Piattaforma: Dreamcast
Casa: Sega
Sviluppatore: Interno (o meglio Yu Suzuki)

Dopo un lungo e tortuoso periodo gestazionale, punteggiato da poderosi rinvii e rocamboleschi anticipi dell'ultima ora, lo scorso dicembre **Shen Mue** è finalmente approdato sugli scaffali dei negozi nipponici. Per quanto meno rivoluzionario rispetto a come era stato inizialmente definito, **Shen Mue** rappresenta un passo evolutivo nel genere delle avventure grafiche poligonali. Un progresso compiuto non tanto nella libertà decisionale offerta al giocatore, qui presente solo a livello illusorio in quanto la trama principale è unica ed inalterabile, ma nella cura con cui è stato realizzato il mondo contenuto nel gioco e nella sua incredibile complessità audiovisiva. Grazie all'ampio livello d'interattività con fondali e persone che lo caratterizza e al trascorrere realistico del tempo, **Shen Mue** si allontana dal comune concetto di gioco di ruolo immergendo il giocatore in una dimensione virtuale che non cessa mai di stupirlo per il suo realismo e la sua complessità. L'unico grave difetto che si può attribuire a questo primo capitolo è una certa lentezza nella narrazione degli eventi e l'assenza di un finale vero e proprio, tanto da generare l'illusione (?) di non aver sfruttato a pieno il gioco. I prossimi capitoli della saga promettono un ritmo narrativo più serrato ed un dettaglio grafico addirittura superiore prospettandosi come un'esperienza videoludica ancora più completa. Per apprezzarli dovrete però aver giocato a questo primo **Shen Mue** il cui acquisto rappresenta un obbligo per ogni utente Dreamcast.

[Si ringrazia Diego Cortese per questo breve commento. Recensione completa su **Mega Console** di questo mese]

SHEN MUE CHAPTER 2

Sega: Stando a quanto sostengono diverse fonti piuttosto attendibili, Yu Suzuki avrebbe dato il via allo sviluppo di **Shen Mue Chapter 2** per Dreamcast nel corso della prima metà di gennaio. Il gioco sarà, a quanto pare, totalmente diverso dal predecessore, dal quale prenderà le distanze soprattutto nella sezione grafica. Secondo Suzuki, infatti, le capacità acquisite dal suo *team* durante lo sviluppo di **Shen Mue** verranno finalmente messe a frutto nella creazione del secondo episodio, nel quale i personaggi si esprimeranno principalmente attraverso le animazioni facciali e non più tramite l'uso intensivo di dialoghi campionati e *box* di testo. Ma non è tutto: il ritmo di **Shen Mue Chapter 2**, infatti, sarà nettamente più veloce di quello imposto da Suzuki alla prima avventura, della quale sarà abbandonata anche l'ambientazione (probabilmente rimpiazzata dalle caotiche strade di Hong Kong, che secondo gli sviluppatori offriranno anche un maggiore grado di libertà ai giocatori). Rimarrà lo stesso, invece, il protagonista, le cui peregrinazioni dovrebbero continuare almeno fino al quinto capitolo della saga.

BRIEFS

Nintendo: Nintendo ha finalmente dato un nome definitivo all'attesissimo **Zelda Gaiden** per Nintendo 64, recentemente ribattezzato con il titolo **Legend of Zelda: Mask of Mujula**; il riferimento alle maschere contenuto nel nuovo nome è stato probabilmente inserito per evidenziare l'importanza che le maschere stesse avranno nel corso del gioco, che dovrebbe riprendere ed espandere la struttura relativa al baratto di "ornamenti per il viso" già sperimentata nel capitolo precedente. Nintendo ha inoltre confermato in via ufficiale il supporto per l'espansione di memoria, che verrà sfruttata per aumentare il livello di dettaglio grafico (ma non la risoluzione, forse per via dei fastidiosi cali nel *frame rate* che affliggono molti giochi in *hi-res* su Nintendo 64) e il numero degli avversari presenti sullo schermo.

Sega: La divisione statunitense di Konami ha posticipato fino al 3 settembre il lancio di **Castlevania: Resurrection** per Dreamcast, inizialmente atteso nei negozi per il mese di febbraio. I rappresentanti della nota *softco* non hanno rilasciato alcuna dichiarazione in merito e, sebbene le malelingue sostengano che dietro la manovra ci sia Sega (probabilmente desiderosa di contrastare il lancio autunnale di PlayStation2 negli USA con titoli come lo stesso **Castlevania: Resurrection**), l'ipotesi appare francamente improbabile...

Sega: Majesco ha posticipato per l'ennesima volta l'uscita di **Rainbox Six** per Dreamcast, il cui debutto sul mercato statunitense è stato rimandato al 2 febbraio. Anche stavolta gli sviluppatori della conversione non hanno fornito alcuna informazione relativa al ritardo nella pubblicazione del gioco, atteso da mesi tanto dalla stampa specializzata quanto dagli utenti, galvanizzati dalla calorosa accoglienza tributata diverso tempo fa all'originale su PC.

Sega: Quantic Dream ha affermato di voler completare entro la primavera la versione Dreamcast di **Omikron: the Nomad Soul**, convertito direttamente dall'originale per piattaforme Windows e già indicato come uno dei migliori titoli in assoluto degli ultimi anni. La conversione sul 128 bit Sega rimpiazzerà quella precedentemente prevista per PlayStation, recentemente cancellata a causa dei limiti tecnici della macchina Sony.

Nintendo: La divisione nipponica di Nintendo lancerà il curioso **Kirby 64** a marzo, dando così un motivo di giubilo ai numerosissimi seguaci della saga dell'esserino rosa sparsi per tutto il Giappone. Il gioco sarà interamente tridimensionale e sarà basato sulla ricerca di un antidoto atto a curare alcune fatine, inspiegabilmente divenute malvagie e ritenute grandi amiche dal paffuto Kirby. Quest'ultimo conserverà ovviamente la capacità di assorbire le abilità dei suoi avversari, già sfruttata nei precedenti episodi della serie, ma con una novità: stavolta, infatti, Kirby potrà impossessarsi di due abilità nello stesso momento per poi mescolarle e dare vita ad un nuovo attacco.

Nintendo: Shigeru Miyamoto ha confermato qualche tempo fa l'esistenza di un nuovo capitolo della serie **Zelda** che, oltre ad includere lo stesso Miyamoto nel novero degli sviluppatori (contrariamente a quanto accadrà per **Legend of Zelda: Mask of Mujula** e per la nuova trilogia su Game Boy Color), avrà il suo punto di forza nella piattaforma su cui girerà, ovvero l'attesissimo Game Boy Advance. Dal momento che l'uscita del nuovo portatile Nintendo è prevista per il mese di agosto, sono in molti a scommettere sulla possibilità di una pubblicazione del nuovo **Zelda** (tuttora privo di un titolo definitivo) in contemporanea con il lancio della macchina.

Sega: Capcom e Psikyo condivideranno presto le rispettive risorse allo scopo di pubblicare rapidamente la versione Dreamcast dell'ottimo sparatutto a scorrimento verticale **Gunbird 2**. L'edizione per il mercato domestico sarà arricchita, come da tradizione, da una speciale sezione dedicata alle classiche illustrazioni Capcom e dall'introduzione di alcuni personaggi esclusivi per la conversione su Dreamcast, tra cui la celebre e fascinosa Morrigan Aensland (presa di peso da **Vampire Hunter**).

Sega: Tempo di mosse a sorpresa per Sega, che dopo aver anticipato l'uscita di **Shen Mue** ha lasciato nuovamente di stucco l'utenza e la stampa specializzata annunciando la conversione su Dreamcast del vetusto (e divertente) **Virtua Cop 2**. Il gioco sarà identico all'originale su Saturn, dal quale differirà esclusivamente per l'eliminazione dei marginali difetti nell'accostamento dei poligoni, le cui giunture erano talvolta troppo evidenti nella versione a 32 bit.

Sega: L'uscita anticipata dell'acclamato **Shen Mue** non è riuscita a far cessare le polemiche che da mesi accompagnano il gioco di Yu Suzuki, apparentemente piagato da un'errata registrazione del terzo disco che sembra aver interessato un gran numero di copie tra quelle vendute in Giappone (e nel resto del mondo attraverso i canali dell'importazione parallela). La divisione nipponica di Sega, ad ogni modo, provvederà quasi sicuramente alla sostituzione dei supporti difettosi, proprio come fece Sega of America in occasione del lancio statunitense di Dreamcast, quando centinaia di dischi fallati vennero distribuiti nei negozi. La stessa Sega of America, tra l'altro, ha recentemente smentito le voci che davano per certa la pubblicazione della versione USA di **Shen Mue** a luglio; i portavoce della *softco* hanno infatti affermato che "sarebbe fisicamente impossibile tradurre il gioco entro l'estate", accennando poi ad una probabile uscita autunnale.

QUAKE III ARENA

FORMATO: PC
CASA: ID SOFTWARE
SVILUPPATORE: INTERNO

Chiunque stia segnando sul calendario i giorni che mancano al 4 marzo, non può che guardare con una certa curiosità al nuovo titolo id software, **Quake III Arena**. Tale interesse è giustificato dall'utilizzo delle curve di Bèzier, le stesse che dovrebbero venire massicciamente supportate dall'*hardware* di PlayStation2. Fugando ogni dubbio, l'effetto è davvero appagante e la presenza di perfette superfici ondulate è un vero piacere per gli occhi, stanchi di girare per i soliti corridoi con intersezioni a novanta gradi e costruzioni spigolose. Grazie alle menzionate curve e ad una grande attenzione per il dettaglio, **Q3A** si presenta benissimo, con scenari maestosi e personaggi dalle *skin* davvero atipiche. In modalità *multiplayer*, **Quake II** era uno dei migliori (per molti il migliore) *FPS* in circolazione. Questo seguito intende catturare tutta l'atmosfera delle sfide in rete e simularla anche nella modalità di gioco singolo. Al pari di **Unreal Tournament**, dunque, il computer presenta, di livello in livello, avversari sempre più agguerriti, ma dal comportamento "umano", predatori di *power-up* e consapevoli del proprio livello energetico. Oltre che in *Deathmatch* (tutti contro tutti o a squadre) **Quake III Arena** permette di gareggiare in modalità *Capture the Flag* e *Tournament*. In quest'ultima due avversari combattono, mentre gli spettatori, a turno, sfidano il vincente. Le arene sono esteticamente esaltanti (a patto di avere un PC dell'ultimissima generazione ed una scheda adeguata), capaci di stupire con effetti fuori dal comune e con architetture neo-gotiche davvero imponenti. Unica nota stonata le ambientazioni fantascientifiche, divertenti ma cosmeticamente non molto ispirate. A fronte di tanta innovazione tecnica, l'impostazione di gioco, però, è rimasta impiantata sui binari del predecessore (squadra che vince non si cambia) e non presenta novità di rilievo.

Bottom line: **Quake III Arena** dà il suo meglio laddove frenesia e azione giungono a vette inarrivabili e, giocato in rete, si dimostra un titolo in cui, più che la conoscenza dello scenario, conta l'istinto e la furia omicida del singolo giocatore.

UNREAL TOURNAMENT

FORMATO: PC
CASA: GT INTERACTIVE
SVILUPPATORE: EPIC GAMES

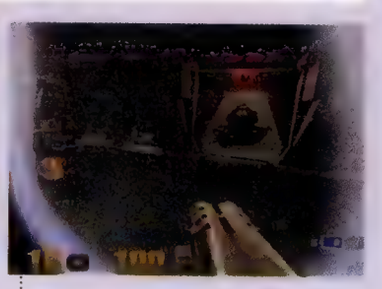
Lo spessore della trama di **Unreal Tournament** è inversamente proporzionale alla quantità di violenza che esprime. Un futuristico torneo infatti, è un ottimo pretesto per azione, dolore, omicidi ed efferatezze varie. La dinamica di gioco è molto semplice ed intuitiva: in singolo, il titolo si prefigge di riprodurre l'esperienza di una partita *multiplayer*. Per riuscire in tale intento, Epic ha profuso grandissima parte delle sue energie nello studio dell'*AI* dei *bot* (i combattenti comandati dalla CPU). Essi infatti, simulando il comportamento di un giocatore umano, prestano la massima attenzione nello schivare i proiettili e preparare imboscate, si ritirano se in svantaggio e, trovando un personaggio ferito, tentano di infliggere il colpo di grazia. Oltre al classico *Deathmatch* e *Capture the Flag*, in **UT** sono presenti anche la modalità *Assalto* (nella quale si è chiamati a catturare un avamposto nemico e in seguito a difenderlo) e *Dominio* (in cui vince chi riesce a mantenere per il maggior tempo possibile alcune postazioni), entrambe particolarmente indicate (e riuscite) per il gioco di squadra. La presenza di queste varianti e l'elevata intelligenza artificiale dei *bot*, rendono l'esperienza ludica in singolo particolarmente divertente e gratificante. Ma, ovviamente, il titolo GT dà il meglio di sé quando giocato in rete, *playground* virtuale in modo tale da poter sfidare avversari davvero imbattibili e togliersi il gusto sadico di umiliare amici (e non) con il proprio *Flak Cannon*. La realizzazione tecnica è mirabile, sia per il superbo uso dei colori, che per l'ottimo utilizzo dell'illuminazione dinamica e della nebbia volumetrica. Dati i precedenti (il motore grafico del primo **Unreal** è stato sfruttato da moltissimi altri giochi), quasi non desta meraviglia il nuovo, eccezionale *engine*, che gestisce elegantemente interni ed esterni anche su PC anzianotti (un punto in più rispetto all'esigentissimo **Quake III Arena**).

Bottom line: L'oculato (a tratti geniale) *design* dei livelli, la sfida offerta dai *bot* e la rigiocabilità eterna garantita dalla rete, rendono **Unreal Tournament** un acquisto obbligato per tutti gli utenti PC che non vivono di soli strategici.

QUAKE III ARENA VS UNREAL TOURNAMENT

GRAFICA	Impossibile non rimanere colpiti dall'architettura ardita e dallo splendore delle scenografie presenti in **Quake 3 Arena**. **Unreal Tournament**, dal canto suo, vanta un sapiente uso del colore ed una caratterizzazione delle locazioni fantascientifiche davvero inimitabile.
SONORO	In entrambi i titoli la musica non ha un ruolo primario, ma svolge egregiamente il suo ruolo di sottofondo. Gli effetti sono sufficientemente "cattivi" sia per quanto riguarda i suoni delle armi che per le grida di dolore, sicuramente meno stereotipate in **Q3A** (mai sentito gemere un occhio ambulante?).
ESPRESSIONI	**UT**, grazie ad insulti del calibro di "*Die, bitch*" (nella versione italiana cortesemente tradotto con un semplice "Muori") e pose galanti come un esplicito movimento pelvico, è imbattibile. Comunque, anche i personaggi del titolo id non sono parchi di espressioni, anzi, i *bot* si comportano come dei veri grafomani e non di rado capita di trucidarli mentre un'icona sul loro capo indica che sono intenti a scrivere qualche nuovo improperio...
ARENE	Stando a quanto si trova nei CD, ben più numerose quelle di **UT**, ma data la presenza di *editor* e di un'infinità di appassionati in rete, il numero diventerà ben presto illimitato per entrambi i giochi. Per quanto riguarda l'impatto cosmetico, le arene gotiche di **Q3A** sono dei veri capolavori (pesante l'influenza di Giger). Il titolo GT, invece, la spunta nel difficile campo del *design* (ogni arena richiede un diverso approccio) e trionfa nella varietà: galeoni abbandonati, combattimenti in assenza di gravità, basi sottomarine, assalti ad un treno in corsa, sono solo alcune delle ambientazioni presenti.
BOT	In entrambi i titoli, l'intelligenza artificiale degli avversari comandati dal computer è stata ben implementata e spesso capita di assistere a comportamenti tipicamente "umani". Va segnalata la scarsa tendenza al gioco cooperativo dei personaggi di **Q3A**, sicuramente più "specializzati" nel *Deathmatch* e, al contrario, la buona risposta dei *bot* di **UT** agli ordini assegnati.
PERSONAGGI	In questo campo **Q3A** non ha rivali, grazie ad una moltitudine eterogenea di personaggi, ognuno con le proprie animazioni e i personali versi. Se, infatti, i combattenti di **UT** possono apparire dei "professionisti del massacro", quelli di **Q3A** sono dei veri e propri psicopatici assetati di sangue, a partire dalla cicciona in abitini sexy, arrivando a scheletri fosforescenti e globi oculari che camminano sulle mani!
ARMI	Se è possibile che un'arma vanti un certo carisma, quelle di **UT**, anche grazie alla possibilità di uno sparo alternativo, ne hanno da vendere: basti citare il Redentore, in grado di lanciare una testata nucleare radiocomandata! Degna di nota anche la presenza del fucile di precisione che, grazie al suo *sniper mode*, offre una diversa ottica di gioco, in particolare nelle modalità cooperative. Le armi del titolo Id, invece, rimangono pressoché immutate rispetto a quelle viste nel predecessore, garantendo la loro affidabile carica distruttiva, ma lasciando con l'amaro in bocca in termini di varietà.
MODALITÀ DI GIOCO	Le innovazioni di **UT**, *Dominio* e *Assalto*, si rivelano ben più di semplici diversivi e aggiungono un tocco "tattico" all'azione di gioco. La modalità *Tournament* di **Q3A** regala una buona dose di adrenalina mentre si è impegnati in combattimento, consci di essere spiati da decine di spettatori online: ma l'attesa del proprio turno è piuttosto snervante, soprattutto quando si è costretti ad osservare degli sconosciuti che si divertono al posto nostro.
CONCLUSIONI	Difficile, ma non impossibile decidere quale sia il miglior *FPS* multigiocatore attualmente sulla piazza. Il titolo Id vanta un'estrema magnificenza grafica e permette *Deathmatch* furiosi, rapidissimi. La struttura stessa delle arene convoglia i giocatori in un'unica grande rissa, in cui l'istinto domina la sopravvivenza. D'altra parte, il gioco Epic ostenta un ritmo meno sostenuto, ma ha come punto di forza la varietà dei suoi livelli e la vastissima possibilità di modifica degli incontri (bassa gravità, armi letali al primo colpo, invisibilità, ecc.). Chi, nonostante tutto, fosse ancora alla ricerca di un verdetto, lo troverà rileggendo le frasi conclusive delle due recensioni.

L'IDEA DI DOTARE OGNI ARMA DI DUE MODALITÀ DI SPARO DIFFERENTI DONA AD UNREAL TOURNAMENT UN INTERESSANTE SPESSORE STRATEGICO.



IN Q3A AFFIORANO ANCHE I PIÙ PICCOLI PARTICOLARI, COME IL MOVIMENTO ONDULATORIO DELLE AMBIENTAZIONI VISTE ATTRAVERSO I PORTALI TELETRASPORTATORI.

...siete rivenditori e negozianti e non ci conoscete ancora ? ? ?

chiamateci allora per sentire che cosa ha da offrirvi il nostro Cash & Carry ! !

distribuiamo in tutta italia prodotti sony playstation, sega dreamcast, nintendo 64, gameboy color e dvd.

contattateci per la nostra eccezionale offerta sul dreamcast!

...e non dimenticatevi: da noi trovate sempre le ultime novità!

TOTALGAMES
DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA **M FURIO CAMILLO**

0678349839 - 067822410 - 067858177

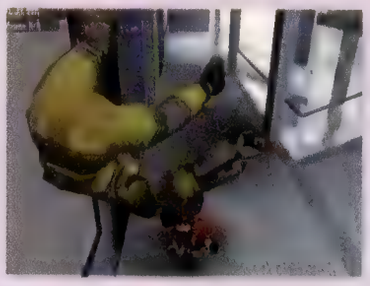
VISITATE IL NOSTRO SITO: www.totalgames.it

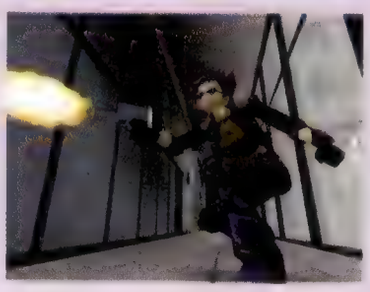
Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose?
Contattateci totalgames@flashnet.it

ONI

Formato: PC/Mac
Sviluppatore: Bungie Software

Dopo il successo planetario di **Final Fantasy VII**, l'industria videoludica ha iniziato a seguire un singolare corso. Se da un lato, infatti, le *softco* nipponiche tengono maggiormente conto dei gusti occidentali (**FF8** *anyone?*), da questa parte dell'emisfero l'interesse per tutto ciò che sia orientale (*manga* ed *OAV* in primis) sta aumentando vertiginosamente. Tale tendenza è ben rappresentata da **Oni**, il cui titolo ("Demone", in Giapponese), tradisce la sua ascendenza e identifica un *action game* molto *anime style*, in cui preponderante importanza assumono i combattimenti a mani nude. L'intento di Bungie, infatti, è quello di catturare tutto il feeling di giochi come **Tekken 3** e inserirlo in un contesto *a là* **Tomb Raider.** Per questo motivo, importantissima si è rivelata la caratterizzazione del personaggio principale, Konoko, e delle sue animazioni, capaci di rendere fluido e spettacolare il passaggio da uno scontro a fuoco ad un corpo a corpo. Le armi presenti nel gioco, difatti, hanno volutamente pochissime munizioni, allo scopo di favorire una fruizione in alcuni casi più ragionata e simile a **Metal Gear Solid**, in altri sincopata e tipicamente blastatoria. Tecnicamente, **Oni** vanta un discreto design dei livelli (i programmatori si sono avvalsi dell'ausilio di AutoCAD) e promette una fluidità di movimenti difficilmente riscontrabile in titoli che non siano puri *beat'em-up*. La versione finale includerà la possibilità di giocare in rete, offrendo la possibilità di impersonare tutti i personaggi del gioco, boss compresi, e cimentarsi nelle tre modalità previste: *Capture the Flag, King of the Hill* e il classico *Deathmatch*. Qualche dubbio suscita il sistema di controllo: Bungie, infatti, assicura che la semplice combinazione dei tasti del *mouse* (rispettivamente calcio e pugno) sarà in grado di gestire il complesso set di mosse (più di venti, compresa l'interessantissima possibilità di disarmare l'avversario e impadronirsi "al volo" dell'arma).





BERNIE STOLAR: STILL 'ALIVE'

Prosegue il nomadismo professionale di Bernard Stolar. Dopo aver abbandonato Sega of America lo scorso ottobre (cfr. **OuterWorlds** di novembre), portandosi dietro, pare, 5 milioni di dollari di buonuscita, l'ex Vice Presidente di Sony Computer Entertainment of America, e prima ancora Presidente della divisione Lynx di Atari Corporation, il mese scorso è stato nominato Presidente di Mattel Interactive. "*Grazie alla sua enorme esperienza nel settore interattivo e i suoi trascorsi successi in questo settore, Bernard ha le caratteristiche ideali per ricorpire questo ruolo*" ha dichiarato Jill Barad, *chairman* e CEO di Mattel. **SPC** augura al 53enne Bernie Stolar tanta fortuna e gloria.

EMULAZIONE SU 64DD

Nintendo: Continua l'espansione dei servizi offerti da Nintendo agli acquirenti del 64DD, ai quali verrà offerta entro l'autunno la possibilità di emulare il buon vecchio Super Nintendo sulla propria macchina a 64 bit. I giocatori potranno infatti recarsi presso i negozianti che parteciperanno all'iniziativa e acquistare un disco su cui sarà registrato un apposito programma di emulazione; fatto questo, sarà sufficiente collegarsi alla rete nipponica *Randnet* e scaricare i giochi per Super Nintendo preferiti tra quelli messi a disposizione da Nintendo, che richiederà sicuramente il pagamento di una piccola quota per il *download*. Il prezzo del disco di emulazione e quello delle operazioni di trasferimento dei *file*, così come la lista dei titoli che Nintendo intende inserire in rete, sono ancora sconosciuti, ma sono in molti a pensare che le spese sostenute dai giocatori per tuffarsi nel passato saranno più o meno uguali a quelle che gli utenti Dreamcast dovranno affrontare per usufruire dell'analogo servizio offerto da Sega, di cui si è parlato nella scorsa edizione di **OuterWorlds**.

SONGBOY: GAMEBOY DIVENTA MP3 PLAYER

GameBoy: Destiny Software Production, Inc. ha annunciato il mese scorso un nuovo lettore multimediale per GameBoy capace di leggere brani musicali in formato MP3. Noto col nome di SongBoy, e disponibile dalla prossima estate ad un prezzo indicativo di 79 dollari (160mila lire circa), l'interessante periferica si inserisce nel *cartridge slot* di GameBoy o GameBoy Color abilitandolo alla lettura degli MP3 scaricati dalla rete (procedura da eseguire su PC per poi trasferire i dati nella console). Il *software* di gestione di SongBoy annovera tutti i controlli standard di un normale lettore CD (play, fast forward eccetera), e permette altresì di visualizzare a video tutte le informazioni del caso (nome del brano, lunghezza, tempo residuo eccetera). Durante la lettura degli MP3, inoltre, sullo schermo del portatile Nintendo si susseguiranno immagini e spot pubblicitari (solo per i primi 10.000 *download* che saranno pertanto gratuiti). Attraverso il *software* SongBoy PC Player gli utenti potranno inoltre convertire in MP3 i loro brani musicali per poi trasferirli su GameBoy.
Ulteriori info e aggiornamenti al sito www.songboy.com

Chipstation s.r.l.

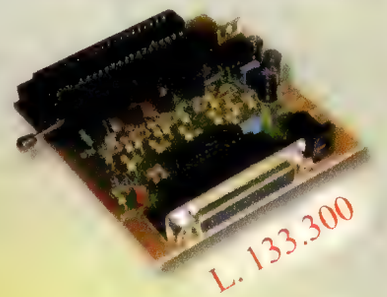
Via P. Bentivoglio, 50
95100 Catania
Tel. 095-449550 - Fax 095-7280173
E-mail: chipstation@chipstation.com

MICROCHIPS, COMPUTERS, VIDEOGAMES, SATELLITE

Tutti i giochi originali

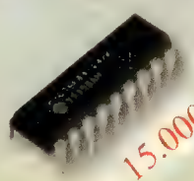
Vasta gamma di accessori originali **SONY**

Max PIC
Per programmare tutti i chip

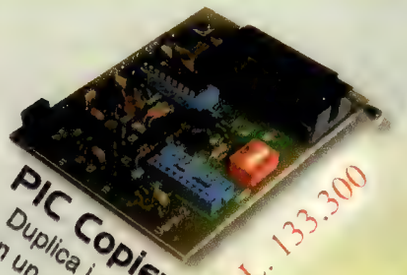


L. 133.300

Chip 16f84
Ideali per sat card

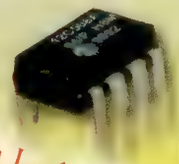


L. 15.000



PIC Copier
Duplica i chip con un solo tasto

L. 133.300



da L. 1.600

Chip 12c508
Ideali per la modifica PSX
Disponibili programmati e non

Tutti i prezzi sono IVA esclusa.

Dispondibile listino grossisti

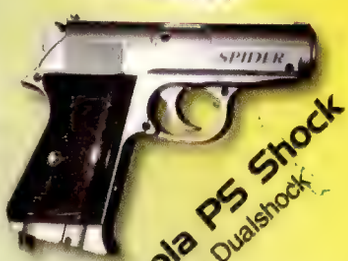
L. 40.000

Pedana Dancing
Per "ballare" i tuoi giochi

L. 52.000

Pistola Namco
Time Crisis

L. 25.000



Pistola PS Shock
Con Dualshock

Superflex

L. 8.300

Racing Wheel
Con Dualshock

L. 69.000

Dual Card

L. 80.000

Programmatore ISO

L. 133.300

Logger Season

L. 66.700

I marchi e le illustrazioni sono proprietà esclusive delle rispettive aziende produttrici e protetti dalle leggi sul copyright. Le foto dei prodotti sono indicative. I prezzi sono suscettibili di variazioni senza preavviso. Progetto grafico di Mars.

Visitate il nostro sito Internet

www.chipstation.com

Catalogo completo
Listini aggiornati
Acquisti on-line
Supporto tecnico

playnet

a cura di Stefano Zurlini
e-mail: stello@libero.it

ON-LINE **GAMING**

SE DA UN LATO È LA RICERCA L'ATTI-vità principale svolta dai navigatori su Internet, non si può certo negare l'esistenza di una parte per altro rilevante di utenti che preferiscono utilizzare la rete a fine ludico. Il fatto che un giocatore preferisca misurarsi con un avversario umano piuttosto che contro la CPU del proprio computer è del resto comprensibile (d'altronde anche un Pentium III è ben lungi dall'essere paragonato ad HAL9000). Il merito principale dello sviluppo del gioco su Internet è dovuto soprattutto agli sforzi compiuti dalle software house, le quali si dedicano, in genere, all'implementazione nei loro prodotti di un'apposita sezione per il gioco *online*.

L'*online gaming* in Internet si basa sul protocollo di trasmissione dati TCP/IP, già analizzato per sommi capi su **PlayNet** degli scorsi mesi. Come (dovrebbe essere) noto, il TCP/IP sfrutta l'unicità di indirizzi IP che contraddistinguono ogni computer collegato ad Internet. In genere, in navigazione, il collegamento ad un computer remoto si effettua digitando il suo indirizzo nella barra del *browser*, se a priori si conosce tale indirizzo, altrimenti è necessario ricorrere ad un motore di ricerca che, consultato il proprio *database*, mostra un elenco di siti che soddisfano le richieste dell'utente. Allo stesso modo, nei videogame, tramite la sezione *multiplay* può essere inserito direttamente l'indirizzo del *server* a cui connettersi per giocare oppure possono essere utilizzati dei comodi sistemi di ricerca automatica delle partite disponibili *online*.

DUE ESEMPI PRATICI: UNREAL TOURNAMENT E QUAKE 3 ARENA

Unreal Tournament e **Quake 3 Arena** sono i primi FPS (*First Person Shooter*) effettivamente ottimizzati per il gioco *online*. I precedenti tentativi degli sviluppatori di *software* ludico di dare vita a giochi del genere su Internet hanno portato a scarsi risultati, e ciò è da imputare soprattutto ad una maggiore attenzione riposta nella modalità *single-player* del *videogame*. Basso livello di sincronia, deludente *frame rate*, presenza continua di "ghost", sono solo alcune delle carenze a cui il gioco *online* ci aveva abituati, o per meglio dire, costretti. Per fortuna oggi sembra essere tutto cambiato, e lo dimostrano le due software house in questione: Epic Games e Id Software. **Unreal Tournament** e **Quake 3 Arena** sono nati principalmente per consentire agli utenti di giocare partite in *multiplayer* su Internet e in rete locale, e hanno l'interessante caratteristica di poter gestire contemporaneamente un elevato numero di giocatori anche con connessioni lente (nell'ordine dei 56k per una resa ottimale). L'aspetto sicuramente più interessante di questi due giochi è costituito dal fatto che entrambi contengono, fra le varie opzioni, una comoda interfaccia per la ricerca di partite su Internet, interfaccia prima disponibile solo tramite software dedicati. Tramite questa maschera è possibile accedere ad una notevole quantità di informazioni utili che vanno dal numero di giocatori partecipanti in un determinato momento alla velocità media del sito prescelto. Con questo sistema è molto semplice valutare a quale *server* connettersi, e la scelta richiede tempi brevissimi anche per i meno esperti. E' comunque utile fornire, a questo punto, delle brevi spiegazioni sul funzionamento dell'*online game* per entrambi i capolavori di Epic e Id.

Per accedere al menù di ricerca delle partite disponibili in rete in **Unreal Tournament**, è necessario aprire il menu "Multigiocatore" e cliccare su "Trova partite su internet". Una volta aperta la finestra principale, si può scegliere se visualizzare il *database* di *server* generico (presente nella sottocartella "Server UT") oppure ricevere un *database* specifico per ogni tipologia di gioco (*deathmatch*, *dominio*, cattura la bandiera e così via). Una volta selezionato il gruppo di *server*

COM'È POSSIBILE VEDERE NELLA FOTO QUI SOPRA, ANCHE QUAKE 3 ARENA DISPONE DI UN POTENTE MOTORE PER LA RICERCA DI PARTITE SU INTERNET. FRA LE OPZIONI IN BASSO, SI SCORGE IL PULSANTE "SPECIFY" UTILIZZATO PER SPECIFICARE UN INDIRIZZO CUSTOM...

IN UNREAL TOURNAMENT (A SINISTRA) E QUAKE 3 (FOTO A DESTRA) È POSSIBILE SELEZIONARE IL SERVER DI GIOCO INSERENDO IL SUO NOME IN UN APPOSITO SPAZIO.

GUIDA AI GAME SERVER ITALIANI PIÙ FAMOSI

www.ngi.it
Quake 3 - Half Life - Team Fortress - Unreal Tournament - Descent 3 - Ultima Online

www.gameonline.it
Kingpin - Unreal - Quake 2 - Half Life - Ultima Online - Unreal Tournament - Quake 3

www.gamersrevolt.com
Quakeworld - Quake 2 - Quake 3 - Daikatana - Heretic 2 - Half Life - Shogo - Tribes

che interessa scandagliare, è necessario attendere la comparsa dell'elenco dei *server* disponibili e fare doppio *click* col mouse sul nome prescelto.

In **Quake 3 Arena** il tutto funziona allo stesso modo: è necessario selezionare l'opzione "*Multiplayer*" dal menu principale, dopodiché cliccare più volte sulla voce "*Server*" fino alla comparsa dell'opzione "Internet". In entrambi i casi, nel giro di pochissimi minuti appare un *database* aggiornato dei *server* e le voci disponibili sono subito ordinate in base alla velocità di risposta (*ping*) di questi ultimi. Le informazioni visibili su schermo riguardanti le partite in corso sono le seguenti:

a) Descrizione del *server* selezionato: indica il nome ed eventualmente la locazione dello stesso (ad esempio, *GameOnLine.it UT Server*);

b) Valore di "Ping", cioè velocità di risposta del *server* (latenza) calcolata in millisecondi (a *server* veloci corrispondono partite più giocabili dal punto di vista della perfetta sincronizzazione tra tutti i PC);

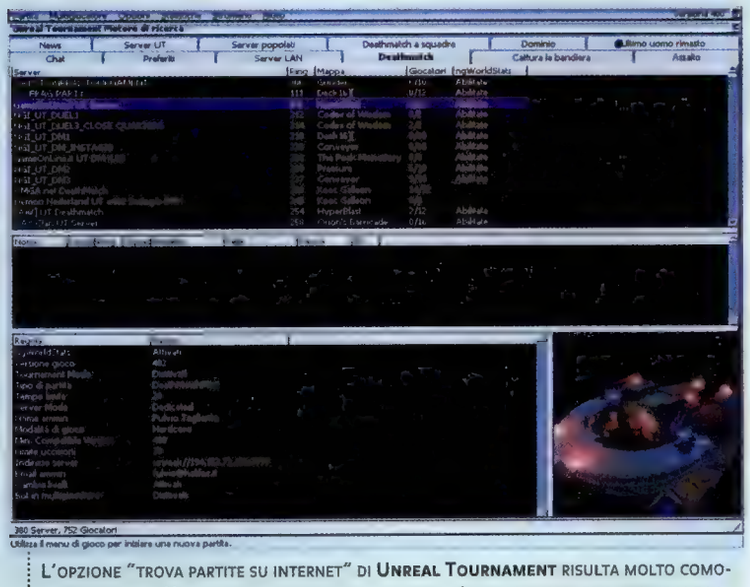
c) Nome della mappa che viene utilizzata nella partita (ad esempio, Q3DM15);

d) Numero di giocatori presenti e limite massimo di giocatori aventi facoltà di partecipare (ad esempio 4/16).

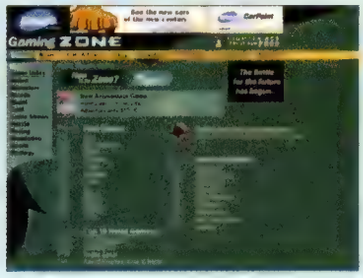
A questo punto è doveroso un doppio *click* sul nome del *server* prescelto affinché la partita inizi.

Il metodo classico, invece, usato fino ad oggi su Internet dalla maggioranza dei videogiocatori, comporta l'inserimento diretto del nome del *server*. Questo metodo, oltre che per i giochi meno recenti, si rivela essenziale laddove non vi sia una funzione apposita di ricerca delle partite oppure nel caso in cui si volesse utilizzare un *server* assente nel *database*.

Nel gioco di Epic Games l'opzione è collocata all'interno del menù "Multigiocatore" cliccando sulla voce "Apri sito". Il nome del *server* va inserito nel campo vuoto all'interno della finestra apertasi (un indirizzo potrebbe essere ad esempio, ngi8.ngi.it). Per quanto riguarda il gioco di Id Software, invece, dalla schermata vista in precedenza (quella relativa alla ricerca delle partite) è necessario cliccare sul pulsante "Specify" ed inserire



L'OPZIONE "TROVA PARTITE SU INTERNET" DI **UNREAL TOURNAMENT** RISULTA MOLTO COMODA E VERSATILE. NELLA FOTO SI NOTANO CHIARAMENTE L'ELENCO DI SERVER DISPONIBILI E LA FOTO DELLA MAPPA UTILIZZATA IN QUELLA SESSIONE DI GIOCO.



l'indirizzo nell'analogo campo vuoto accanto alla voce "Address".

Va infine sottolineato che quest'opzione risulta particolarmente utile anche nel caso in cui non si voglia usare un *server* pubblico, bensì il computer privato di un utente. Si potrebbe, ad esempio, voler predisporre come *server* il PC di uno dei giocatori, in modo da permettere l'accesso solamente a determinate persone (quelle a cui viene comunicato l'indirizzo) oppure per evitare i rallentamenti dovuti al sovraccarico dei *server*. In questo caso l'utente che fa da "host" (questo è in gergo il termine utilizzato per indicare chi predispone il proprio computer per gestire la partita) utilizza l'apposita opzione (che cambia da gioco a gioco) di avvio della modalità *server* e comunica agli altri utenti il proprio indirizzo IP (un indirizzo potrebbe essere, ad esempio, 194.155.120.151). In Windows9x è presente una comoda utilità che permette di sapere l'indirizzo del proprio computer: essa si trova nella cartella C:\Windows e si chiama WINIPCFG.EXE.

L'indirizzo IP comunicato dall'utente *host* andrà inserito tramite i comandi visti in precedenza ("Apri sito" oppure "Specify" negli esempi fatti) da tutti i computer *client* appartenenti agli altri giocatori.

A questo punto, non resta che giocare...

I SOFTWARE DEDICATI ALL'ONLINE GAMING

Cosa fare se il gioco in questione non ha una propria interfaccia di gestione dei *server* e non si conosce nessun indirizzo a cui collegarsi? E' qui che entrano in gioco dei software particolari appositamente sviluppati dal alcune case per risolvere questo problema. Tra i più famosi si possono citare **Kali II** (prelevabile da www.kali.net), o anche il più recente **GameSpy 3D** (prelevabile da www.gamespy.com).

Questi programmi permettono non solo di ottenere un elenco di *server* dedicati all'*online gaming*, ma addirittura rilevano quali giochi con supporto *multiplayer* sono installati sul proprio PC, scaricano elenchi di *server* relativi a quei giochi e incorporano in genere un sottoprogramma di *chat* per la conversazione in tempo reale con gli altri giocatori. Il numero di videogame supportati da **Kali** e **GameSpy** cresce giorno per giorno; è perciò consigliato prelevarne sempre una versione aggiornata. Ma vediamo in dettaglio come utilizzarli...

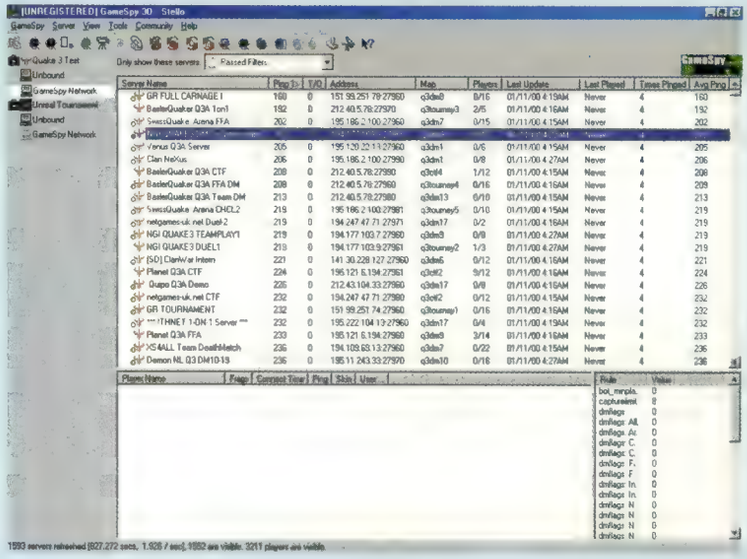
GAMESPY 3D

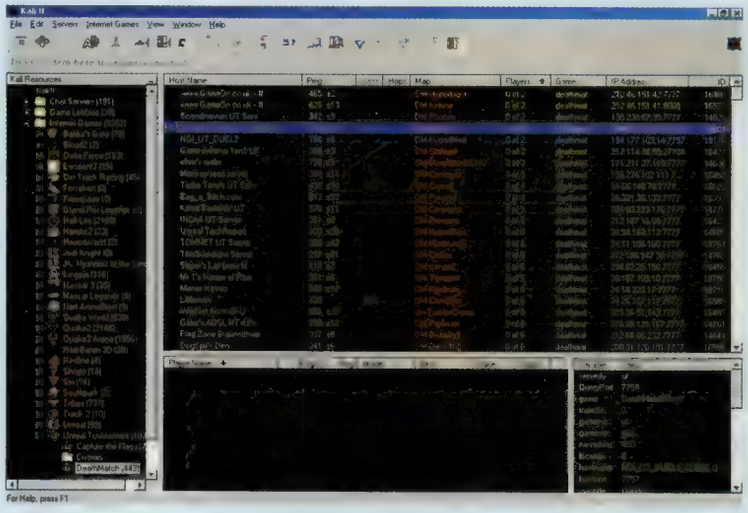
Al momento della stesura di questo articolo, l'ultima *release* di **GameSpy 3D** è la 2.18 che aggiunge principalmente il supporto per i nuovissimi **Rainbow Six: Rogue Spear** e **BattleZone 2**.

Alla sua prima esecuzione, il programma verifica la presenza nel disco rigido dei giochi di cui dispone del supporto e permette di inserire *nickname*, colore di squadra e altri attributi relativi al personaggio che comparirà *online*. La prima volta è molto utile selezionare le opzioni "GameSpy Updates" dal menù "Tools" per aggiornare il *database* principale del programma. L'operazione principale per iniziare ad usare **GameSpy 3D** è quella di scegliere l'opzione "Update All Sources" che scarica tutto l'elenco dei *server* disponibili in quel momento. Una volta eseguita questa operazione si accederà ad una maschera simile a quella integrata in **Unreal Tournament** o **Quake 3 Arena** da cui procedere in maniera analoga a quanto già detto in precedenza. **GameSpy 3D** è *shareware*, può essere utilizzato a tempo indeterminato e offre agli utenti che vi si registrano (il costo ammonta a $20) alcune opzioni aggiuntive, come la *chat*.

KALI II

La versione attuale di **Kali II** è la 1.99d ed integra il supporto per alcuni nuovi titoli, di cui il più recente è **Wheel of Time**. Al pari di **GameSpy 3D**, anche **Kali**, al suo primo avvio, ricerca sul PC i giochi utilizzabili in Internet elencandoli in una barra posta alla sinistra dello schermo. Con la barra è anche possibile selezionare *server* di *chat*, *game lobbies* e risorse sul mondo dei videogame. **Kali** è prelevabile gratuitamente, ma per usufruirne a tempo indeterminato è necessario effettuarne la registrazione al prezzo di $20.





NETNEWS

America Online, il più grande ISP del mondo, e Time Warner, gigante dei media, si fonderanno per creare un colosso da 350 miliardi di dollari (circa 700 miliardi di lire) chiamato AOL Time Warner. La nuova società, secondo le previsioni degli esperti, avrà un fatturato annuale di 30 miliardi di dollari. E c'è già chi mormora che l'operazione necessiterà di esame approfondito da parte delle agenzie federali di regolamentazione *antitrust*.

Secondo le ultime indicazioni fornite dalla divisione italiana dell'istituto di ricerca International Data Group, negli ultimi tre mesi circa 7-8 milioni di italiani hanno utilizzato Internet. Anche l'*e-commerce* in Italia sembra essere decollato (circa il 10% della popolazione avrebbe acquistato prodotti *online*) e le vendite riguardano in particolare *software* e viaggi.

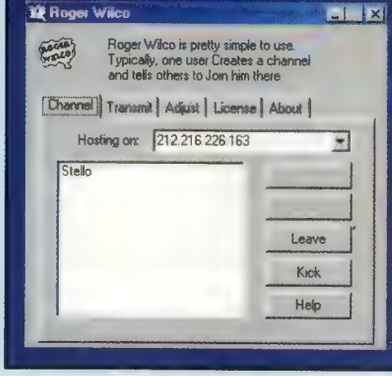
Il servizio di telefonia *wireless* iMode in Giappone ha raccolto a fine dicembre un totale di oltre 3 milioni di abbonati. DoCoMo, che ha lanciato a febbraio '99 il servizio iMode, ha annunciato l'uscita di nuovi modelli di telefoni cellulari provvisti di sistema di navigazione per automobili e del supporto del linguaggio Java. La stessa società, inoltre, inizierà la prossima estate a distribuire brani musicali tramite il sistema PHS (*Personal Handyphone System*).

La Vodafone Air Touch ha recentemente concluso con successo un'alleanza strategica nel settore dell'accesso a Internet per mezzo della telefonia cellulare. L'alleanza vede partecipi molti dei maggiori soggetti tecnologici mondiali. Tra le figure più illustri spiccano Ibm, Sun Microsystem, Ericsson e Nokia. Il fine è quello di creare un canale globale dal quale passeranno audio, testi, grafica e video.

32-12-99. Il *Millennium Bug* non ha causato alcun danno. ;-)

ROGER WILCO

Roger Wilco è una piccola utilità scaricabile dal sito **www.resounding.com** che permette di effettuare una *chat* vocale in tempo reale. Il programma richiede semplicemente una connessione ad Internet a 28.8k e una scheda sonora *full-duplex* installata sul PC. Sebbene sia nato principalmente per la comune *chat* vocale su Internet (alla stregua di programmi del calibro di **Internet Phone**), negli ultimi mesi ha subito notevoli miglioramenti finalizzati al suo impiego [illegible] zo dei videogame in *multiplayer*. Grazie alla tecnologia utilizzata, il suo impiego di banda risulta bassissimo e pertanto ininfluente sulle prestazioni generali offerte dalla connessione. **Roger Wilco** risulta, perciò, un comodo strumento di comunicazione tra i giocatori, che si utilizza facilmente insieme ai più recenti software ludici in circolazione.



SKC

se cercate l'alta qualità non avete scelta!

CDR 74 silver blu

CDR 74 gold

CDR 80 silver blu

CD Audio

CDRW 74

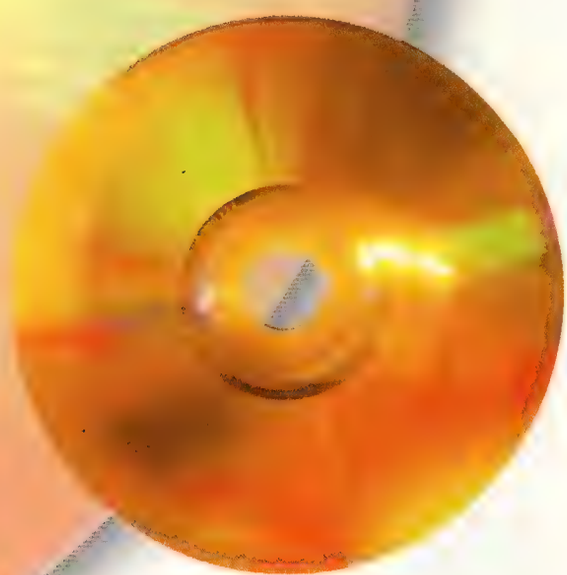
compatibilità con tutti i masterizzatori e i software

massima sicurezza nella preservazione dei dati

high speed duplication

dati - audio

error free



DISTRIBUITO E GARANTITO DA:
EXHIBO S.p.A.
COMMUNICATION SYSTEMS

Tel. ++39.039.20841 - www.exhibo.it - audiovideo@exhibo.it

SKC
audio video & data media

retrogaming

a cura di Fabrizio Pedrazzini
e-mail: brizio@sisinfo.it

L'IMPORTANZA DI UNA **MASCOTTE**

PAC-MAN, DI CUI SI È PARLATO IL MESE scorso, non è l'unico personaggio dei videogiochi ad essere stato creato agli albori della storia di questa industria, ma la maggior parte dei suoi "colleghi" si sono persi per strada: proprio di questi voglio parlare in questo articolo che si profila come particolarmente nostalgico.

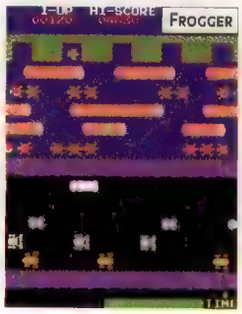
Nella prima metà degli anni '80 la maggior parte delle società produttrici di videogiochi si industriarono per disegnare e lanciare nuovi personaggi che potessero rivaleggiare con la pallina gialla nella corsa al titolo di personaggio "re" del settore. La stessa Namco creò parecchi personaggi che poi si persero per strada e tra questi di sicuro uno dei più famosi fu Mappy, un topolino poliziotto, protagonista dell'omonimo gioco, il cui scopo era raccogliere oggetti preziosi in case infestate da gatti e nelle quali l'unico mezzo per passare da un piano all'altro erano alcuni tappeti elastici! Il titolo, molto semplice ma anche estremamente giocabile, ebbe successo soprattutto in Giappone dove vennero prodotte anche diverse conversioni (la più recente fu forse quella per Game Gear) e, proprio per questo riscontro da parte del pubblico, Mappy è riapparso come cameo in diverse recenti produzioni per Playstation.

Altro concorrente nato in casa fu Dig Dug, uno dei tanti minatori (tra gli altri ricordiamo Manic Miner e Bounty Bob), che hanno contraddistinto la breve storia dei videogiochi. Impegnato in una strana lotta a colpi di compressore ad aria contro draghi, Fygar e strani esseri tondi chiamati Pooka, questo personaggio è rimasto anch'esso nella memoria dei più grazie al seguito del gioco (con uguale dinamica, ma ambientato su isole con una primitiva prospettiva isometrica), ma soprattutto per merito dei tanti rimandi allo stesso presenti nei più moderni giochi Namco, in particolare nelle numerose **Collection** e nella serie **Ridge Racer** dove le varie mascotte che si sono susseguite nel tempo compaiono al posto degli sponsor sulle automobili, insieme alle più mitiche astronavi prese da spara-e-fuggi come **Galaga**, **Gaplus** e **Xevious**.

Questi e molti altri furono per un certo periodo personaggi di gran successo, ma alla lunga solo Pac-Man è rimasto talmente importante da meritare un vero seguito in tempi moderni. Attualmente Namco non ha altri personaggi-*mascotte* paragonabili a lui, dato che i personaggi di **Tekken** non sono propriamente adatti allo scopo, mentre il gatto Klonoa, protagonista dell'omonimo *platform*, non sembra aver avuto sufficiente successo da meritare tale titolo.

Konami fu probabilmente una delle ditte più attive nella creazione di nuovi personaggi, ma bisogna ammettere che nessuno è riuscito a rimanere più di tanto nella storia dei videogiochi.

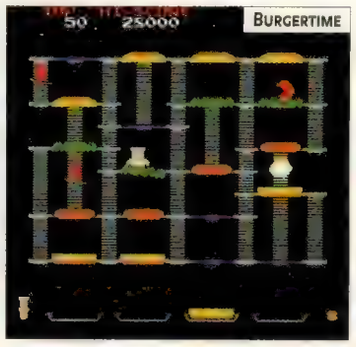
Personaggi come la rana Frogger, impegnata nei suoi faticosi attraversamenti di trafficate *freeways* americane e dei più infestati e pericolosi fiumi esistenti, il playboy Mikie e le sue avventure nei college a caccia di donzelle (sempre inseguito da insegnanti furibondi), Amidar e le sue avventure in un gioco a metà tra **Pac-Man** e **Quix**, i maialini di **Pooyan**,



sempre in lotta contro la gang di lupetti intenzionati a rapirli, il pagliaccio Circus Charlie e le sue evoluzioni circensi ricche di pericoli, l'archeologo di **Tutankham** sempre alla ricerca di tesori nascosti nelle piramidi egizie sono solo alcuni dei tanti parti delle menti dei creativi della società attualmente famosa soprattutto per i suoi giochi sportivi. Solo i personaggi della saga di **Castlevania** sono abbastanza famosi, ma la loro ideazione è merito del reparto *home* grazie al quale la Konami è riuscita a rimanere in auge fino ad oggi nonostante la crisi del mercato dei *coin-op*.

L'ormai dimenticata Universal si buttò anch'essa nella mischia con due personaggi: Mr. Do e Lady Bug. Il primo, un pagliaccio sempre a caccia di ciliege, divenne addirittura il protagonista di una serie di *coin-op*, ben cinque, di cui però solo il primo ottenne un buon successo. Tutti i titoli della serie erano basati su una meccanica diversa, ma con un fine comune: ripulire lo schermo dalle ciliege evitando nel contempo ogni nemico. All'originale **Mr. Do!** si aggiunsero negli anni **Mr. Do's Castle**, **Mr. Do's Wild Ride** e l'ultimo, **Mr. Do! Run Run** con prospettiva pseudo-isometrica. Lady Bug era invece al centro di un riuscitissimo clone di **Pac-Man** con protagonista una coccinella e i suoi predatori. Lo schema di gioco era aggiornato dalla variante delle porte disseminate nel labirinto: queste ruotavano su un perno centrale e potevano essere cambiate di posizione solo dal giocatore. Entrambi i personaggi sparirono dalla circolazione anche a causa del fallimento e della susseguente sparizione di Universal. Attualmente non saprei dire chi sia il proprietario dei diritti su questi due personaggi, ma non credo che in molti si ricordino di loro e ritengo improbabile un eventuale ripescaggio.

Un'altra grande "scomparsa" fu Data East che propose al pubblico un paio di personaggi di un certo calibro. Innanzitutto il cuoco di **Burgertime**, Peter Pepper, ed i suoi nemici, Mr. Egg, Mr. Pickle e Mr. Hot Dog. Questi



riscossero un ottimo successo in particolare nella patria dei *fast food*, gli Stati Uniti, tant'è vero che i diritti per la conversione del gioco sui sistemi casalinghi fu una vera manna per Mattel (che aveva comprato a scatola chiusa un pacchetto di giochi dell'allora pressoché sconosciuta società giapponese). Anche la meccanica di gioco era decisamente originale: far cadere attraverso alcuni livelli di altezza gli strati di un hamburger super-imbottito! Altro interessante personaggio era il ladro di **Lock'n'Chase**, discreto clone di **PM** prodotto l'anno prima. In seguito, poco a poco, Data East si specializzò sui picchiaduro e ben presto si dimenticò di questi due personaggi. Entrambi i giochi sono stati convertiti per alcune piattaforme casalinghe tra cui il Gameboy, ma non sono riusciti a guadagnarsi un posto al sole nel panorama odierno.

Tehkan sfondò invece grazie ad un solo gioco di grande successo: **Bomb Jack**. In questo gioco il protagonista, uno strano supereroe, doveva far esplodere bombe collocate in ogni parte del mondo (dalle piramidi egizie all'isola di Pasqua). Il personaggio ottenne un buon successo tanto che ne venne fatto un seguito per gli *arcade* ed uno, totalmente originale, per il mercato casalingo (venne ideato dall'allora famosa *softco* inglese Elite e uscì per i più popolari computer ad 8 bit come il C64 e lo Spectrum).

Un personaggio che è d'uopo ricordare è poi Q-Bert: uno strano mostriciattolo arancione che aveva come scopo quello di colorare delle piramidi di cubi evitando i suoi nemici. Il personaggio era simpatico (anche grazie alla sua esclamazione prima di morire: @!#?@!) e

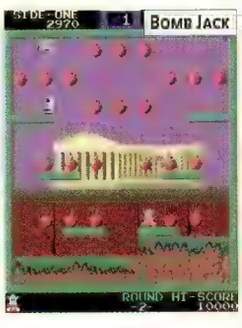
la meccanica di gioco più che buona, ma nonostante tutto Q-Bert non fece parlare di sè più di tanto. In Italia la sua fama fu limitata anche dal provvedimento che venne preso nel Belpaese a seguito della denuncia fatta dalla società produttrice del gioco, la Gottlieb, che si lamentava dei troppi *bootleg* pirata presenti nella penisola. Dopo il sequestro degli stessi, la distribuzione del gioco in versione originale fu bloccata e non venne più ripristinata.

Anche una casa italiana, la bolognese Zaccaria, si cimentò nell'ardua impresa di entrare in concorrenza con i giganti giapponesi e americani del settore e, in linea con essi, produsse **Jack Rabbit**, clone di **Crystal Castle** che la maggior parte di voi lettori non dovrebbe ricordare (se non grazie al **MAME**). Altro titolo simile della più famosa produttrice italiana di *coin-op* (ma soprattutto di flipper) fu **Money Money**, il cui protagonista era un poco accattivante ladro. E' un peccato che questi personaggi non siano riusciti a salvare dall'oblio e dal fallimento quello che può essere considerato come uno dei più importanti marchi del settore mai esistiti in Italia.

Capcom ha un solo personaggio di un certo spessore nel settore *coin-op*: il cavaliere protagonista della bilogia **Ghost n' Goblins** e **Ghouls 'n' Ghosts**. Entrambi i titoli ridefinirono un genere, quello dei *platform game* a scorrimento, che all'epoca era a dir poco saturato da una cascata di titoli di bassissimo livello, e furono una boccata d'ossigeno per i giocatori insieme ad altri prodotti simili fatti uscire nello stesso periodo dalla società resa celebre dalla saga di **Street Fighter**: tra questi citiamo **Bionic Commando** e **Strider**.

Sega, a differenza dei principali concorrenti dell'epoca, non ebbe mai grandi mascotte nel settore *arcade* (e probabilmente neppure nel settore casalingo, almeno fino all'arrivo di Sonic). I primi anni '80 videro la società lanciare solo un personaggio di un certo *appeal*: **Pengo**, un pinguino che doveva lanciare blocchi di ghiaccio contro strani esseri, gli Snobee. Pur rimanendo protagonista di un solo gioco (Sega lo ha ripescato esclusivamente per una conversione per Game Gear) rimane l'unica vera mascotte della grande "S" ad aver popolato nelle sale giochi di mezzo mondo. Molti altri personaggi furono lanciati dalla casa di Sonic, ma per vari motivi non possono essere considerati alla stessa stregua dei concorrenti: Alex Kidd fu difatti protagonista di un paio di *platform game* alla **Super Mario**, ma rimase principalmente riservato al mercato casalingo dove fece la propria comparsa in una lunga serie di giochi prima per Master System e poi per Megadrive. La scarsa propensione della società produttrice del Dreamcast nel lanciare mascotte di un certo peso è evidenziata anche dall'acquisizione dei diritti sul personaggio di Harry Pitfall, l'esploratore di Activision ideato da uno dei più grandi *designer* di tutti i tempi: David Crane. Sega produsse una versione *coin-op* del gioco (intitolato **Pitfall II: the Lost Caverns**) che miscelava alcuni elementi dei due titoli prodotti per Atari 2600 e li aggiornava con una grafica ovviamente più accattivante. Il gioco però venne ben presto dimenticato e si dovette aspettare l'arrivo del porcospino blu prima di vedere una mascotte degna di rappresentare la grande "S".

Anche Bally tirò fuori dal cilindro una serie di personaggi con un certo *appeal*, ma che sembravano rivolti ad un pubblico più adulto: Tapper e Timber, protagonisti degli omonimi giochi. Tapper è un barista che deve servire freneticamente una grande quantità di clienti su una fila di più banconi: il gioco fu prodotto in diverse versioni, alcune con sponsorizzazioni di diverse importanti ditte produttrici di birre (la più famosa delle quali fu la Budweiser) e riscosse un buon successo, soprattutto negli USA. Parecchie conversioni per sistemi casalinghi vennero prodotte: ricordiamo quelle per Commodore 64 e per Colecovision (rimasta però a livello di prototipo). Timber è invece un taglialegna impegnato nell'abbattimento di alberi: l'azione di questo gioco è simile a quella del precedente ed

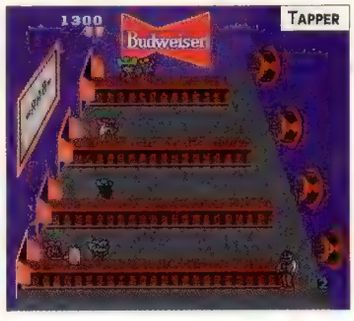


anche in questo caso il personaggio è decisamente atipico rispetto ai corrispettivi di altre ditte. Di sicuro Bally voleva tentare una strada diversa rispetto alla maggior parte dei concorrenti: produrre giochi originali per dinamica e per soggetto, diretti ad un pubblico più maturo. Ciò è dimostrato anche dal fatto che il consumo di alcolici è estremamente ristretto negli USA ed un gioco sponsorizzato da famose marche di birra non poteva che essere rivolto ad un pubblico maggiorenne. Di sicuro la scelta non premiò più di tanto la società americana, che ben presto uscì dal mercato dei videogiochi, nel quale non era riuscita a farsi strada più di tanto, per concentrarsi sui flipper e poi scomparire per sempre: forse la via intrapresa da Bally era troppo in anticipo rispetto ai suoi tempi.

Altri personaggi di spicco presenti nelle sale giochi di quei periodi erano (in ordine sparso): il serpente Nibbler, goloso di mele e ideato dalla Rock-Ola, l'agente segreto di **Elevator Action**, il carcerato di **Bagman**, il topo di **Mouse Trap**, insipido clone di **Pac-Man** prodotto da Exidy, Bub e Bob, i draghetti di **Bubble Bobble**, ecc. Molti altri sarebbero da citare ma lo spazio è tiranno, dunque...

L'ultima citazione riguardo i personaggi-*mascotte* nati per il mercato dei *coin-op* va fatta nei confronti dei personaggi di Nintendo. La società di Kyoto fu probabilmente la migliore nel creare dei personaggi-simbolo: il merito è tutto di Shigeru Miyamoto il "padre" di Donkey Kong, Mario e Luigi. Proprio questo trittico di personaggi contribuì a stravolgere il mercato dei videogiochi (prima nel settore *arcade*, poi in quello *home*), ma la loro storia è talmente lunga che preferisco rimandare la loro trattazione ad un possibile articolo futuro.

Il motivo che spinse tutte queste case specializzate ad investire soldi e tempo su personaggi, oltre che sui giochi veri e propri, è presto detto: un buon personaggio, facilmente riconoscibile, associato ad un gioco semplice e immediato, può sostituirsi al marchio e al nome della società che lo produce e questo



rende più facile fare pubblicità ad altri prodotti della stessa ditta. Anche oggi questo è vero: personaggi come Lara Croft, i lottatori di **Tekken**, **Virtua Fighter**, **Street Fighter** ed altri sono diventati il simbolo delle società che producono i giochi stessi.

Ma al giorno d'oggi c'è una novità: i personaggi-marchio non sono più carini e "fumettosi" ma il più delle volte adulti e spesso anche più "cattivi". Perché? Probabilmente a causa del cambio generazionale che ha coinvolto il *target* a cui si rivolgono le case del settore. Dal gruppo dei bambini-ragazzini si è passati a quello degli adolescenti-adulti che sembrano preferire di gran lunga accattivanti eroine con il corpo da *pin-up* o forzuti ed astuti militari-combattenti ai "tenerosi" baffi di Mario, alle curve tonde di Pac-Man o al fascino, ora rappeggiante, del nuovo Sonic di casa Sega.

E' con ogni probabilità a causa della profonda differenza di fondo che c'è tra le mascotte di Nintendo e quelle disponibili per PlayStation che si è creata l'attuale spaccatura ben evidente nel mercato USA: la metà dei compratori si rivolge al Nintendo 64 (i più giovani) e l'altra metà alla macchina Sony (i più adulti). Che stia per iniziare il declino anche di Mario, uno degli ultimi sopravvissuti dei primi anni '80? Qualcuno pensa di sì, anche perchè sembra che i giocatori più "vecchi" provino vergogna ad avvicinarsi a prodotti troppo fumettosi o si insospettiscano di fronte a titoli come **Mario** e **Zelda** considerati, a torto, "per bambini". Francamente spero che ciò non accada mai, anche perché è attraverso questi personaggi che sono arrivati alcuni dei migliori *videogame* di tutti i tempi. E' comunque da segnalare che in alcune recenti interviste Miyamoto ha parlato del futuro di Mario e ha cominciato ad anticipare che l'immagine di questo personaggio-simbolo diventerà più matura nei giochi per la prossima piattaforma della grande "N", il Dolphin. Voi che ne dite: vedremo mai un Mario con un corpo alla Lara Croft? Speriamo di no, sarebbe un vero mostro...

gamedevelopment

A cura di Adriano Avecone [aavecone@usa.net]
e Marcello Cangialosi [cangialosi@tin.it]

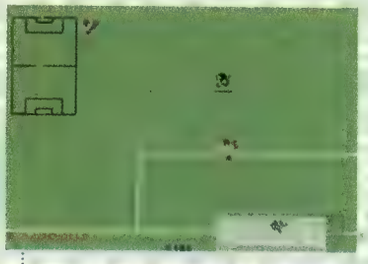
STRUTTURA E ORGANIZZAZIONE DI UNA SOFTWARE HOUSE MODERNA

NEL PRECEDENTE APPUNTAMENTO CON Game Development abbiamo visto come si sono evolute le *software house* dagli anni Settanta ad oggi. Nate come strutture amatoriali, si sono trasformate in aziende di dimensioni industriali. I tempi delle *softco* che lavoravano nei sottoscala sono ormai lontanissimi, le glorie di Atari negli anni '70, di Epyx negli '80, delle prime console e computer da casa, sono un ricordo. Il *videogame* è diventato un prodotto di massa e buona parte di tale diffusione, almeno in Occidente, è da attribuire a PlayStation. In Giappone il videogioco è uscito dal "ghetto" da circa quindici anni, mentre in Europa ed in America il percorso è stato a lungo in salita. Il videogioco era considerato un fenomeno negativo, quasi diabolico, che corrompeva le giovani menti portandole alla perdizione. Un linguaggio biblico come questo oggi può far sorridere, ma negli anni '70 fu intrapresa, negli Stati Uniti, una vera e propria crociata contro gli "Ataris" ovvero il mitico VCS 2600. Per contrastarne l'"inarrestabile successo furono mobilitate persino importanti star di Hollywood.

In Giappone, invece, il *videogame* è stato quasi subito accettato positivamente forse per la maggiore apertura del popolo nipponico verso l'elettronica. In Europa, ed in particolar modo nel nostro paese, il *videogame* è stato osteggiato e ghettizzato fino a pochissimo tempo fa.

I videogiocatori sono stati sempre additati come individui asociali e pericolosi. Le cosiddette "menti benpensanti" hanno da sempre associato il videogioco a qualcosa di minaccioso, cercando di limitarne il più possibile la diffusione.

L'arrivo e la diffusione capillare di PlayStation ha abbattuto un'importante barriera. Grazie al successo della console Sony in tutti gli strati sociali, il *videogame* non è più considerato "roba da ragazzini complessati". Il mondo si è accorto del gioco elettronico come forma d'arte e prodotto di alto ingegno e dignità.



KICK OFF (SOPRA) E WINNING ELEVEN 4 (SOTTO) A CONFRONTO. DUE CAPOLAVORI ASSOLUTI DI DIFFERENTI EPOCHE VIDEOLUDICHE. IL PRIMO FU PROGRAMMATO DAL GENIO SOLITARIO DINO DINI, MENTRE IL SECONDO VANTA UN TEAM DI CIRCA TRENTA PERSONE.

LA "FILOSOFIA" VIDEOLUDICA

Le *softco* odierne nascono quindi in un contesto profondamente diverso. Un *team* di sviluppo medio degli anni '80 era costituito da un minimo di cinque ad un massimo di dieci persone, mentre alcuni giochi odierni contano un numero di sviluppatori prossimo al centinaio. Per fare un esempio, il primo **Kick Off** su Amiga fu realizzato nel 1987 soltanto dal geniale Dino Dini, mentre il mirabolante **Winning Eleven 4** vanta un *team* di circa trenta persone.

Figure professionali un tempo impensabili per un videogioco, come capoprogetto, controllore di qualità ed assistente alla produzione, sono presenti in molte *softco* di una certa importanza.

Anche la parte gestionale ha subito numerosi cambiamenti. Un tempo si producevano videogiochi per profitto, ma anche per passione; oggi il *gaming* è diventato principalmente un *business*. Le *softco* dei tempi passati producevano titoli con molta più "leggerezza" rispetto ad oggi. La filosofia era quella che dovrebbe essere alla base di ogni prodotto videoludico: se si crea un videogioco che diverte, con un'idea originale e valida, esso si venderà da solo. L'attuale mentalità è l'esatto opposto: realizzare un gioco nel minor tempo possibile, che piaccia al maggior numero di persone e rischiando il meno possibile. Questa tendenza ha portato ad un appiattimento del panorama videoludico ed ad un'omologazione delle proposte delle *software house*. L'omologazione non è l'unico fattore che influisce negativamente sulla qualità dei moderni prodotti videoludici. Il videogame ha subito la stessa sorte di tutti i prodotti artigianali che sono stati inglobati dalla produzione industriale. Le *software house* sono costrette a standardizzare e moltiplicare la produzione per garantirsi introiti adeguati. Realizzare un videogioco di scarso successo rappresenta un disastro economico a causa dei grossi capitali impiegati. In passato era possibile realizzare impunemente giochi come **Critical Mass**, **Pedro** ed **Explorer** (tutti per C64) senza dover espatriare. Bisogna però rilevare che la situazione ambientale è profondamente mutata con gli anni. I videogiocatori sono molto più smaliziati rispetto al passato e sono aumentati in maniera esponenziale. E' quindi divenuto necessario immettere una gran quantità di prodotti su un mercato fortemente eterogeneo e diversificato. Così facendo si appiattisce di fatto il livello qualitativo e si aumentano i rischi di imprecisioni, *bug* ed errori. La quasi totalità dei giochi per PC richiedono continue *patch* ed aggiornamenti dovuti certamente al grande numero di configurazioni *hardware* possibili ma anche da errori di programmazione.

ATARI INTRODUSSE IL VIDEOGIOCO CASALINGO NEGLI ANNI '70. LA CASA AMERICANA EBBE UN SUCCESSO ENORME, MA ANCHE UN'OPPOSIZIONE DURISSIMA DA PARTE DI COLORO CHE CONSIDERAVANO IL *VIDEOGAME* DELETERIO E NEFASTO.

IL PERSONALE

In una *software house* attuale sono presenti numerose figure professionali di stampo tecnico, creativo ed organizzativo/gestionale. Analizziamole in dettaglio.

Produttore (Producer)

E' il soggetto fondamentale di ogni *software house*. Il produttore è un soggetto che investe un certo capitale nella realizzazione di videogiochi. Nella maggior parte dei casi si tratta di individui di estrazione imprenditoriale o manageriale che poco hanno a che vedere con l'universo videoludico. In questo caso essi costituiscono la base finanziaria e gestionale sulla quale si basa la *softco*, demandando ai produttori esecutivi la gestione operativa del lavoro.

Questi ultimi hanno il compito di conciliare la produzione con le esigenze commerciali e finanziarie dell'azienda. Nelle case di piccole dimensioni, il ruolo di produttore e di produttore esecutivo sono spesso ricoperti dalla medesima persona. Negli ultimi tempi è avvenuto un sostanziale cambiamento. Il produttore non è più soltanto il soggetto che finanzia lo sviluppo interno della propria software house, ma ha il compito di coordinare e fornire le basi economiche per la produzione di *team* esterni. Le *softco* di grosse dimensioni spesso finanziano, gestiscono e distribuiscono prodotti realizzati da *team* che con la casa madre hanno solo legami economici. Il produttore diventa quindi un'azienda a sé

(In senso orario) Nolan Bushnell (Atari), Peter Molyneux (Populous), Richard "Lord British" Garriott (Ultima), John Romero (Doom) e Sid Meier (Civilization). La storia videoludica (e l'industria come la conosciamo oggi) è in buona parte opera loro...

stante con il compito di gestire e seguire la produzione dei *team* esterni per mantenere le caratteristiche richieste ed il livello di qualità necessario.

Game Designer/Designer/ Level Designer

Il *game designer* ha il compito di ideare nuovi *videogame* e di stabilirne i dettagli che contribuiscano a renderli dei progetti concreti. Si tratta di un compito arduo, molto importante ed altamente creativo. Questo perché un gioco basato su di un *concept* fiacco oppure forte di una buona idea implementata male sarà sicuramente un fiasco. Il *concept* è la base di ogni *videogame* e costituisce l'idea dalla quale il prodotto verrà sviluppato. Compito del *game designer* è ideare anche la meccanica del gioco, gli enigmi ed i puzzle, progettare il sistema di controllo ed il livello di difficoltà.

I *game designer* sono spesso integrati da *designer* e *level designer*. I primi si occupano del *design* grafico del prodotto ed è loro compito fornire le linee guida stilistiche per la realizzazione degli ambienti, personaggi, menu, armi, mezzi e così via. Grafici e programmatori cercheranno quindi di concretizzare le sue idee. Il *designer* realizza spesso anche schizzi e bozzetti dei personaggi che servono da riferimento ai grafici per il lavoro di modellazione ed animazione. Tra i nomi più altisonanti in questo campo ricordiamo H.R. Giger, il geniale *designer* della serie di film *Alien*, che prestò la sua matita per l'*adventure game* **Darkseed**. Molti altri illustri artisti, fumettisti, scenografi e pittori si sono cimentati nel *design* di videogiochi, elevando sempre più l'*entertainment* elettronico a forma d'arte.

Il *level designer* ha il compito, invece, di progettare e supervisionare i livelli di gioco. Per livelli si intendono anche gli ambienti di un *survival horror*, i tracciati di un *racing game*, le stanze di un *platform game* o di un *action adventure*. E' semplice intuire che il *level designer* ha la responsabilità di rendere un gioco divertente. Infatti, gran parte del successo di un gioco è da attribuirsi, oltre che alla meccanica e all'idea, anche alla vincente costruzione ed alla varietà dei livelli di gioco.

Capoprogetto (Project/ Development Leader)

Il capoprogetto è un creativo di grande competenza videoludica. Dotato di una grande esperienza nel campo del *videogaming*, lavora a stretto contatto con il resto del personale.

Il suo ruolo specifico è di supervisionare tutti gli aspetti della creazione, apportare modifiche dove necessario e verificare il livello qualitativo. Le sue competenze sono molto vaste, deve conoscere bene grafica e *design*, possedere basi di programmazione, avere una grossa esperienza videoludica, ottime cognizioni di *gameplay* ed architettura di un videogioco. Insomma deve conoscere, anche se in maniera non approfondita, tutti gli aspetti che contribuiscono alla realizzazione di un *videogame*. Il capoprogetto ha infatti la responsabilità della buona riuscita tecnica del gioco, e deve saper indirizzare lo sviluppo verso la giusta direzione. Il *development leader* funge altresì da collante per il personale operativo, fornendo soluzioni che permettano di superare le quotidiane difficoltà nello sviluppo. Infine sarà suo compito dirigere le riunioni di sviluppo, smussare gli angoli e appianare le divergenze tra il personale nonché correggere eventuali carenze di alcuni elementi. In alcuni casi il capoprogetto partecipa anche all'ideazione del gioco ed apporta contributi spesso sostanziali. Molte delle caratteristiche vincenti di un *videogame* vengono aggiunte o modificate "in corsa" dopo aver verificato sul campo la loro validità dal punto di vista pratico.

Programmatore (Coder/Developer)

I programmatori sono il cuore pulsante di una *software house*. Senza di loro non può esistere alcun videogioco. I *coder* devono essere fisicamente presenti nella *software house* per potersi confrontare con i *designer*, il capoprogetto ed i grafici. E' molto difficile affidare a soggetti esterni la realizzazione di parti di codice, poiché ciò può dar luogo ad incompatibilità, errori e perdite di tempo. Gli sviluppatori odierni sono molto specializzati. Il codice di un gioco viene sviluppato e gestito da almeno quattro/cinque programmatori con compiti specifici attinenti all'*engine* 3D, all'AI, al *Network Play*, ai menu e all'interfaccia utente.

All'interno del gruppo di programmazione spicca la figura del *lead programmer*, lo sviluppatore più esperto e capace. Il suo compito è gestire il *team* di *Coder* ed assegnare loro delle mansioni specifiche. La funzione del *lead programmer* è fondamentale poiché dal suo operato dipende l'efficacia e la validità del codice, che in un videogioco è di vitale importanza.

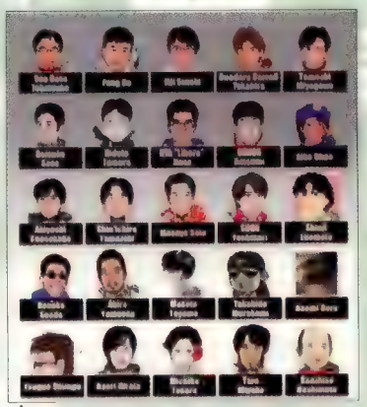
Inoltre sarà lui a gestire, insieme al capoprogetto, l'importazione e le caratteristiche degli elementi grafici da utilizzare nel codice. Quest'ultima mansione è molto importante: la riuscita di un videogioco dal punto di vista tecnico dipende anche dalla bravura del *lead programmer* nel gestire il materiale a disposizione.

Un'altra figura importante nello sviluppo dei videogiochi contemporanei è il *coder* del motore 3D (*engine*). Ricordiamo che il motore 3D è quella parte di codice che gestisce la visualizzazione dei modelli e delle animazioni tridimensionali. Gli sviluppatori che si occupano dell'*engine* hanno un'importanza notevole ed un compito molto arduo. Infatti il motore 3D condiziona e determina l'efficacia di un videogame dell'attuale generazione. Il realismo, il *frame rate*, gli effetti visuali, il livello del dettaglio di personaggi ed ambienti, dipendono dalle prestazioni dell'*engine*. Per questo motivo gran parte del lavoro di codifica è concentrato nello sviluppo di un motore competitivo ed aggiornabile con l'evoluzione delle piattaforme *hardware*.

Grafici ed Animatori 2D/3D

La parte grafica è diventata l'aspetto principale di un videogioco moderno. Grazie alla velocissima evoluzione dell'*hardware* si è potuto raggiungere in poco tempo un livello qualitativo impensabile fino a poco tempo fa. Salvo rare eccezioni, fino agli anni '90, la grafica dei videogiochi era forzatamente bidimensionale. Nella gloriosa epoca del bidimensionale la grafica e le animazioni erano realizzate con una tecnica analoga al cartone animato. Con l'introduzione del 3D si è aperta una nuova era: i personaggi e gli ambienti diventano fotorealistici, le animazioni fluide e verosimili, ed è possibile modificare la visuale con la massima libertà. Il prezzo di tutto ciò è stato il cambiamento della figura dell'artista di videogiochi. Il grafico principale di una softco videoludica si trasforma in modellatore/animatore 3D. I *Painters* 2D si dedicano alla realizzazione delle *texture* per ricoprire modelli ed ambienti. Una volta realizzati gli elementi grafici e sottoposti al vaglio dei supervisori e del capoprogetto, essi possono essere "inseriti" nel codice, in altre parole visualizzati mediante l'*engine* 3D.

Per fare ciò si utilizzano programmi di modellazione/animazione di alto livello, analoghi a quelli utilizzati in produzioni cinematografiche e televisive. Nei videogiochi è importantissima l'ottimizzazione dei modelli tridimensionali. Nessun *engine* 3D potrà visualizzare, con un *frame rate* decente, dei modelli poco ottimizzati. Sarà quindi compito dei grafici 3D ridurre al massimo "gli sprechi" modellando personaggi ed ambienti con il minor numero di poligoni e vertici. I grafici 2D cercheranno di disegnare *texture* valide e realistiche, che offrano, in sintesi, il giusto compromesso tra occupazione di memoria e qualità visiva. I grafici 2D e 3D collaborano al momento della



Il team che ha realizzato Winning Eleven 4 in una simpatica auto-caricatura in stile *manga*. Konami investe enormi risorse nello sviluppo dei titoli calcistici, migliorandoli sempre più. La casa giapponese punta sull'altissima qualità del prodotto, e la scelta si è dimostrata sempre vincente.

"*texturizzazione* creativa", ovvero all'ottimizzazione e alla rifinitura che avviene durante l'applicazione delle *texture* sui modelli. In seguito i modelli così realizzati passano agli animatori, che hanno il compito di realizzare le animazioni utilizzando la tecnica più adeguata al caso. Infine, gli oggetti animati e *texturizzati* vengono importati nel codice per essere gestiti in maniera interattiva.

Sceneggiatori (Writers)

Gli sceneggiatori sono delle figure piuttosto atipiche nella tradizione videoludica. Fino a metà degli anni '80 il loro utilizzo era limitato agli *adventure game*, allora solo testuali. In tali giochi il loro ruolo era di grande importanza ed in alcuni casi persino superiore a quello del *game designer*. Infatti le avventure testuali erano qualcosa molto più vicino ad un libro che ad un videogioco. Non era raro imbattersi in nomi illustri della narrativa che si cimentavano nella stesura della trama di un *adventure game*. L'avventura stessa era un susseguirsi di narrazioni e descrizioni evocative scaturite dalla fervida mente degli sceneggiatori. I programmatori dovevano sviluppare l'interfaccia linguistica con l'utente (*parser*) che permetteva di impartire comandi di vario genere per l'esplorazione e la gestione di ambienti e oggetti.

Il grosso salto di qualità avviene nella seconda metà degli anni '80 con l'introduzione delle prime vere avventure grafiche, genere in cui la Lucasfilm Games domina il mercato. La trama inizia ad essere più articolata, avvicinandosi per complessità a quella di un film cinematografico. Lo sceneggiatore assume il compito di scrivere la storia, di caratterizzare i personaggi, e di scegliere i luoghi dove si sarebbe svolta l'azione. Tra i *Writers* più illustri ricordiamo il grande Steven Spielberg, autore della storia del bellissimo **The Dig**, ovviamente di LucasArts.

Negli anni '90 le avventure grafiche cominciano a cedere il passo agli *action adventure game*, da **Tomb Raider** a **Resident Evil** passando per **Metal Gear Solid** e **Final Fantasy**.

In progetti di tale grandezza uno sceneggiatore non basta più. E' necessario un vero e proprio *staff* che realizzi la sceneggiatura in ogni suo dettaglio.

IL QUARTIER GENERALE DI ATARI FINO ALLA FINE DEGLI ANNI '80. IN QUESTO EDIFICIO ERA PRESENTE LA FAMIGERATA "GAME ROOM" IDEATA DA NOLAN BUSHNELL.

Musicisti/Sound Engineers

Qualsiasi tipo di *game* si realizzi, la musica e gli effetti sonori giocano sempre un ruolo di primo piano. Sin dalla notte dei tempi, quasi tutti i *videogame* hanno avuto una colonna sonora atta ad aumentare il coinvolgimento del giocatore. I primi effetti sonori erano molto simili al rumore bianco modulato ed alle musichette tipiche degli orologi da polso, ma avevano comunque un fascino enorme. Per quanto riguarda i sistemi casalinghi, il primo chip sonoro di alto livello fu il SID montato su Commodore 64. E' proprio nel periodo d'oro del gioiello della casa statunitense che nacque la figura del musicista di videogiochi. Mediante il SID era possibile realizzare musiche complesse e di ampio respiro, definire a piacimento strumenti di sintesi, processare il suono in tempo reale, realizzare rumori ed effetti sonori di qualità. Il sonoro guadagnò un'importanza sempre maggiore e quasi tutti i *team* di sviluppo assunsero almeno un musicista specializzato. Gli effetti sonori digitalizzati iniziavano ad essere utilizzati spesso, mentre la sintesi vocale era la più avanzata *feature* possibile. Con l'avvento dei sistemi a 16-bit fu possibile realizzare il sonoro in maniera molto simile all'utilizzo di un sintetizzatore ed un *sequencer*, e divenne possibile creare e manipolare con semplicità voce ed effetti sonori. Nei progetti attuali il sonoro è sempre più rilevante. Le musiche sono spesso registrate in studi d'incisione e riversate su CD, e gli effetti sonori vengono affidati a rumoristi specializzati.

Il sonoro è uno dei pochi aspetti della produzione di un gioco che può essere realizzato separatamente ed affidato ad esterni, poiché può essere inserito nel *game* senza interferire in maniera sensibile nella produzione.

Tester (Beta Tester)

Se si vuole realizzare un gioco di successo bisogna avere a disposizione ottimi *Tester*. Il loro compito è giocare, giocare, giocare (e ancora giocare) per rilevare eventuali *bug* o malfunzionamenti. Per diventare *Tester* è necessario possedere, oltre ad una grossa pazienza ed occhio "clinico", un'ottima competenza ed esperienza videoludica. I *Tester* cercano di "mettere in crisi" il codice compiendo azioni fuori dei normali binari della logica. Ad esempio, in un *racing game*, per scovare *bug* grafici si possono percorrere i circuiti al contrario. In un'avventura dinamica si cerca di risolvere gli enigmi in ordine diverso, si controllano le collisioni con gli oggetti in situazioni limite e così via. Le grandi *softco* contano decine e decine di *Tester* professionisti, mentre le piccole case forniscono versioni beta a persone di fiducia. Il *beta testing* rappresenta un aspetto molto importante della produzione di un *videogame*. I videogiochi sono un prodotto per la gente, e dalla gente sono utilizzati. Pertanto effettuare il *testing* direttamente sugli acquirenti è la migliore verifica che esista del proprio lavoro (è celebre, nella storia del *videogame*, la "Game Room" ideata negli anni '70 dal geniale Nolan Bushnell. Per testare i propri videogiochi, ospitava parenti dei dipendenti e gente comune in una stanza in cui erano presenti degli Atari VCS con i relativi giochi. In questo modo, osservando le loro reazioni, poteva intuire quali giochi sarebbero stati un successo e quali necessitassero di correzioni ed ulteriore sviluppo). Non a caso è sempre più diffusa la tendenza a rilasciare su Internet versioni beta dei giochi chiedendo alla moltitudine di naviganti *feedback* sul prodotto. In questo modo, *softco* come Microsoft riescono a far eseguire il *beta testing* a milioni di persone sparse per il mondo remunerandole col privilegio di possedere giochi (seppur incompleti) in anteprima.

Personale Marketing

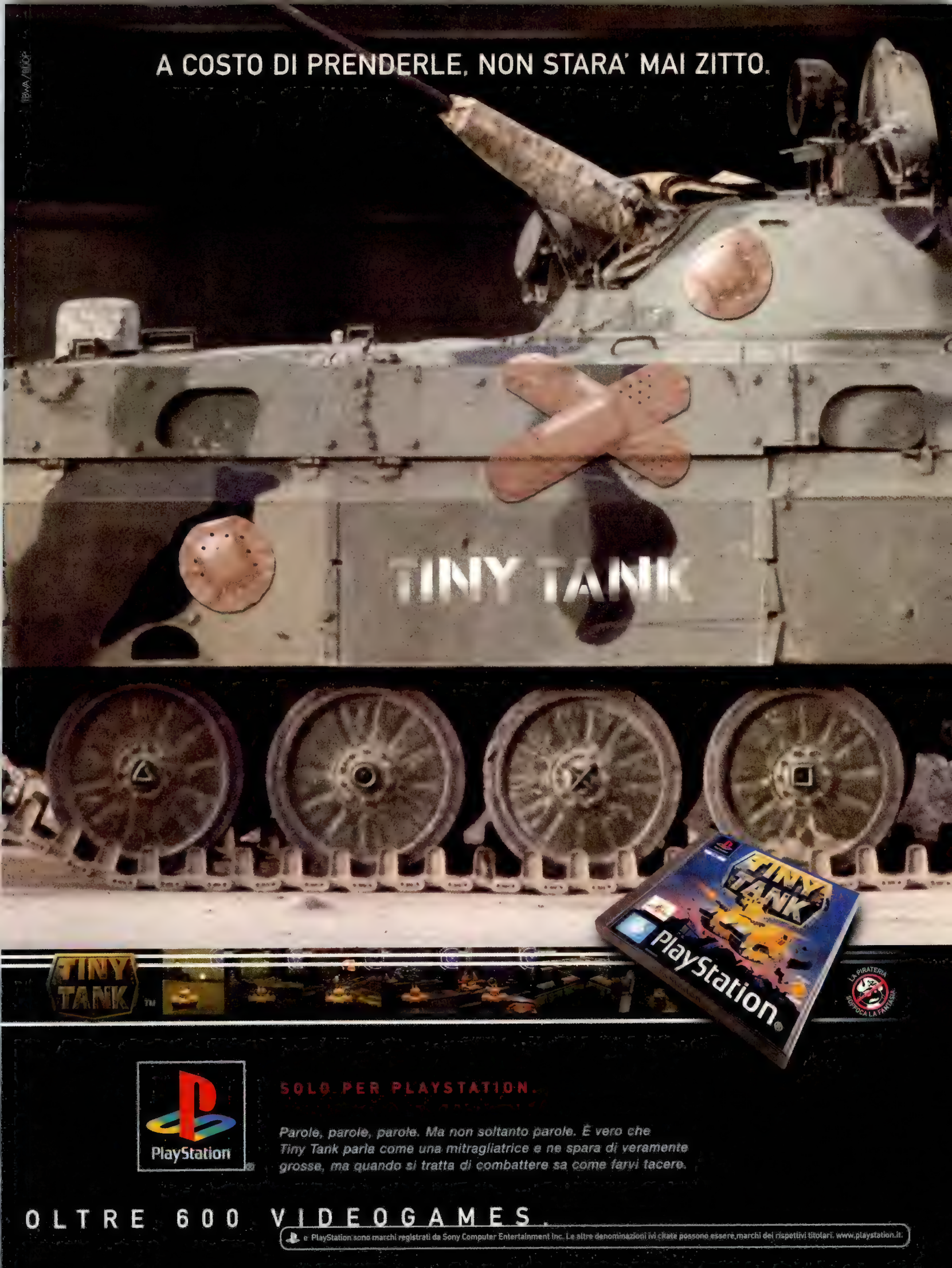
Ogni prodotto commerciale ed industriale viene creato per essere venduto. Il videogioco, pur essendo un prodotto ad alto contenuto artistico e creativo, non sfugge a questa regola. La vendita richiede competenza e personale commerciale specializzato. E' qui che subentra il personale *marketing*, le figure di una *softco* coinvolte in attività correlate alla vendita. Il loro scopo è rendere il prodotto "visibile" ed appetibile, a partire dalla confezione fino alla campagna pubblicitaria. In base all'attuale conformazione del mercato si può (tristemente) affermare che "il *marketing* è tutto". Anche prodotti mediocri, ma con un valido supporto *marketing* possono diventare dei *best seller*. La serie **FIFA** di EA Sports ne è un esempio lampante. Sempre per restare in campo calcistico, l'esempio opposto è la strategia di mercato europea al servizio di **Winning Eleven/ISS Pro** che, pur essendo forse il miglior gioco di calcio di sempre, non riesce ad imporsi quanto merita in Occidente. Tutto ciò serve a comprendere l'importanza assoluta ricoperta dal settore *marketing* di una *softco* odierna.

La pianificazione commerciale è spesso effettuata prima della realizzazione pratica di un videogioco. Le caratteristiche, i personaggi e la meccanica di gioco sono studiate in base al *target* di pubblico che si vuole raggiungere. Come per altri media (TV in *primis*) ciò genera spesso mancanza di creatività ed inventiva. Inoltre le "ragioni del *marketing*" spingono le *software house* verso l'ossessiva realizzazione di infiniti cloni basati su un'unica idea vincente. Come è risaputo, una delle leggi del *marketing* è sfruttare il più possibile le idee che hanno avuto già successo. Cercarne di nuove passa spesso in secondo piano...

NELLA FOTO POSSIAMO AMMIRARE ALCUNE IMMAGINI RELATIVE ALLA CREAZIONE ED ALLA LAVORAZIONE DELLO SPETTACOLARE FILMATO INTRODUTTIVO DI WINNING ELEVEN 4. NOTATE LE VARIE FASI CREATIVE, DALLO SCHIZZO AL BOZZETTO FINO AL RISULTATO FINALE IN 3D.

NEXT MONTH

Nel prossimo appuntamento con **Game Development** affronteremo in dettaglio la parte più tecnica della realizzazione di un videogioco. Scopriremo con quali *workstation* e sistemi viene sviluppato il codice e vengono creati grafica e sonoro. Analizzeremo i principali sistemi di sviluppo, le interfacce tra codice e grafica ed i principali pacchetti di sviluppo per PC e console. Infine, descriveremo i passi fondamentali da compiere per fondare una *software house* moderna.


A COSTO DI PRENDERLE, NON STARA' MAI ZITTO.
TINY TANK
TINY TANK
PlayStation
LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA
PlayStation
SOLO PER PLAYSTATION.
Parole, parole, parole. Ma non soltanto parole. È vero che Tiny Tank parla come una mitragliatrice e ne spara di veramente grosse, ma quando si tratta di combattere sa come farvi tacere.
OLTRE 600 VIDEOGAMES.
e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.

game design diary

A cura di **Paul O'Connor**
Senior Game Designer Oddworld Inhabitants
feedback: gamedev@tin.it

PART ONE: THE DEPARTMENT

A NEW MONTHLY FEATURE

Benvenuti al primo appuntamento con il **Game Design Diary** di Oddworld Inhabitants. Siamo un *team* di sviluppo americano, situato nella Central Coast della California, noto per i due titoli PlayStation **Oddworld: Abe's Oddysee** e **Oddworld: Abe's Exoddus**. Questo diario sarà una finestra aperta sui progetti in sviluppo qui ad Oddworld, tanto su quello in corso (**Oddworld: Munch's Oddysee** per PlayStation2) quanto su quelli che verranno, nonché su alcune informazioni societarie.

Prima di cominciare, vorrei ringraziare i ragazzi di **Super PlayStation Console** per avermi concesso questo spazio. Apprezzo l'opportunità di tenere aggiornati i nostri più accaniti sostenitori su quanto avviene qui ad Oddworld Inhabitants.

Nel corso dei mesi che ci separano dall'uscita di **Munch's Oddysee**, tratterò un'ampia serie di tematiche. Vi darò informazioni sui personaggi, gli eventi e le sfide che vi attendono nel nostro prossimo gioco; vi dirò qualcosa sulla cultura Oddworld – sia su quella del suo mondo digitale che sulla "vita reale" degli Oddworld Inhabitants che lo realizzano; vi racconterò cosa fanno ogni giorno *Game Designer*, artisti, programmatori e produttori.

Visto che sono un *Game Designer*, direi di iniziare con una descrizione del nostro *Design Department* e delle persone che vi lavorano.

THE DESIGN DEPARTMENT

Oddworld Inhabitants impiega quattro *Game Designer* a tempo pieno, con un quinto in attesa di unirsi a noi per la fine di gennaio. Nel dipartimento abbiamo anche un *Assistant Director* che svolge una parte significativa del lavoro di *design*.

I *Game Designer* sono responsabili dell'intero *design* del progetto. Sebbene sia sempre più comune, è ancora abbastanza inusuale trovare nell'industria persone dedicate esclusivamente al *game design*, e ancora più raro è vederne più d'una lavorare sullo stesso progetto. Per molti anni il modello industriale ha combinato le responsabilità del *design* con altre mansioni, di solito programmazione o direzione del progetto.

Con la crescita dell'industria (e con essa dei *budget* di spesa e delle aspettative) è cresciuta anche l'esigenza di assumere *Game Designer* specializzati, al fine di rendere i giochi divertenti, facili da giocare e coinvolgenti. Oddworld è una società all'avanguardia in molti sensi, e ciò è dimostrato anche dalla presenza al suo interno di un dipartimento esclusivamente dedicato al *game design*.

WHO ARE THESE GUYS?

I *Designer* di Oddworld formano un gruppo ben assortito. Il nostro *Assistant Director* è Chris Ulm. Già *Editor-in-Chief* per Malibu Comics, Chris si è unito a noi come *Game Designer* all'epoca di **Abe Exoddus**, ed è attualmente "direttore-in-prova" per **Munch** (sebbene svolga ancora alcune importanti mansioni in veste di *Game Designer*). Il nostro capo *Designer* è Jeff Brown, un veterano che ha lavorato di recente per Activision su una serie di progetti per Super Nintendo, Sega e PlayStation. Mark Simon e Dan Kading, seppur nuovi nel ruolo di *Game Designer*, non sono nuovi nell'industria; Mark è stato capo *Tester* per **Abe Exoddus** mentre Dan è stato programmatore per lo stesso progetto. A partire da quest'anno, Frank Simon (produttore dei precedenti titoli Oddworld) lavorerà con noi a tempo pieno come *Game Designer*, riversando la sua ricca esperienza in fatto di giochi e produzione nella creazione di **Munch's Oddysee**.

Io sono Paul O'Connor, e dopo aver offerto i miei servigi come *Lead Designer* sui primi due progetti di Oddworld, sono stato "promosso" a ruolo di *Senior Game Designer*. Ho progettato ogni sorta di gioco sin dalla mia prima pubblicazione risalente al 1980, inclusi giochi di ruolo, giochi di miniature, giochi da tavolo, computer game e videogame [*gli americani distinguono così i giochi per PC da quelli per console ndt*].

WHAT DOES A DESIGNER DO?

Ricopriamo molti ruoli e non tutti nel Dipartimento hanno gli stessi compiti. Ecco una serie di mansioni tipicamente spettanti ad un *Game Designer* elencate in nessun ordine particolare:

- Scrivere un documento che descriva l'azione di gioco sotto ogni punto di vista.
- Creare una documentazione tecnica sui sistemi di controllo.
- Formulare una meccanica di gioco basata sugli elementi narrativi del progetto.
- Edificare ambienti di gioco usando *software* di modellazione 3D.
- Proporre idee e meccaniche di gioco ai superiori.
- Lavorare con i programmatori per rifinire i sistemi di controllo e le inquadrature.
- Lavorare con gli artisti al fine di creare semplici modalità di visualizzazione delle informazioni essenziali di gioco [*in breve, l'interfaccia grafica ndt*].
- Tener traccia del quadro generale mentre gli esperti lavorano sui singoli dettagli... essere quello che sa come mettere assieme il tutto in modo che funzioni.
- Scrivere manuali e suggerimenti.
- Tenere d'occhio le altre *software house* e valutare i giochi potenzialmente concorrenti.
- Creare e mantenere aggiornato il nostro *database* custode delle descrizioni di ogni elemento del gioco.
- Progettare *puzzle* e altre prove su carta prima di implementarle attraverso l'*editor* del gioco.
- Scrivere il testo per le schermate descrittive del *tutorial*.
- Testare il gioco ed eliminare i *bug*.

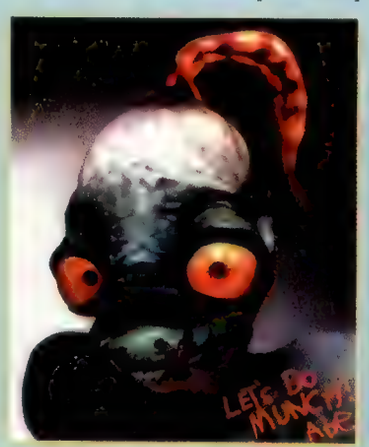
- Creare un sistema modello per le sofisticate interazioni fra condizioni climatiche, creature ed installazioni industriali.
- Concepire soluzioni originali ai problemi lottando con gli altri *Designer* per far valere la propria opinione.
- *Make it FUN!*
- Scrivere articoli per la miglior rivista PlayStation italiana...

...e la lista prosegue.

HOW DOES A DESIGNER DO ALL THAT STUFF?

Non posso svelare tutti i miei segreti in una volta! Descriverò come otteniamo l'ordine dal caos nell'articolo del mese prossimo. Nel frattempo, i vostri commenti sono i benvenuti! Se avete domande inviatele ai ragazzi di **SPC** [*all'indirizzo email* gamedev@tin.it] ed io cercherò di rispondervi nei prossimi appuntamenti con il **Game Design Diary**. Sono ben accetti anche argomenti che vorreste veder trattati in questo spazio, pertanto se c'è un particolare aspetto della produzione ludica che vi interessa, fatemelo spere e cercherò di accontentarvi.

Paul O'Connor
[21.12.1999]



NON FARE INCAVOLARE LA MAMMA...

BASTA CON I FILI !

Compatibile PLAYSTATION ™

Opzione DUAL SCHOCK ™ inclusa

Comandi ANALOGICI e DIGITALI

SENZA CAVI

Ideale per ogni tipo di gioco

Istruzioni IN ITALIANO

D+ INTERNATIONAL

www.dplus-int.com

Twin SHOCK

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

W I R E L E S S

D+ CENTER

DIVERTIRVI

AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte da Brembate, 1 (BG)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerione, 12-14 (NA)

ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche Erbusco (BS)
ELETTRODOMESTICI TV
Corso Belgio, 98 (TO)
MEDIASERVICE
Via C. Emanuele III, 25 (CN)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausania (SS)

SELENE CITTA' NEGOZIO
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECCITA'
Via Vallassina, 125 (MI)
IPER ORIO
Via Portico 71, Orio Alserio (BG)
BABY PARK
Via Cesarea, 85 R (GE)
DISCOPIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Cuneese, 2 Genola (CN)

GIOCHI GARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19, Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
G.G.INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12 Cesano Maderno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)

EUROMERCATO
SOFTWARE UNIVERSE

Carrefour

BLUKIDS
www.opim.it

CENTRO COMMERCIALE ammezeta

MediaWorld

D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. ++39 2 38 199.200 Fax. ++39 2 38 199.201

GRAN **TURISMO** 2

A due anni di distanza dal *prequel*, **Gran Turismo 2** punta alla conquista di nuove vette d'eccellenza, ma una commercializzazione affrettata e lo sviluppo parallelo di **Gran Turismo 2000** per PS2, impediscono a Polyphony di riuscire pienamente nell'impresa.

Versioni:	Giapponese/Americana/Europea
Casa:	SCE
Sviluppatore:	Polyphony Digital
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

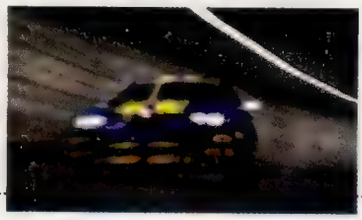
LA MODALITÀ RALLY IN GT2 SI DISTINGUE PER L'ELEVATO COEFFICIENTE DI DIFFICOLTÀ DOVUTO AD UN SISTEMA DI CONTROLLO FORSE ECCESSIVAMENTE ESIGENTE, MA NON PER QUESTO IMPOSSIBILE DA ASSIMILARE.

L'INTRODUZIONE DI GRAN TURISMO 2 È DAVVERO ADRENILICA E SPETTACOLARE ED È IN GRADO, IN POCHI ISTANTI, DI DARE UN'IDEA AL GIOCATORE DEL NUMERO INCREDIBILE DI VETTURE CHE POTRÀ GUIDARE DI LÌ A BREVE...

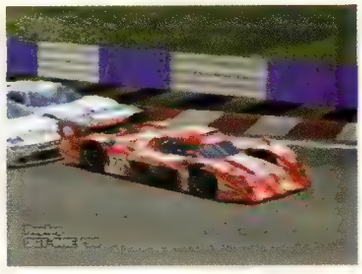
E' IL 1994 L'ANNO IN CUI POLYPHONY, ALLORA Polys Entertainment, si affaccia sul mercato videoludico PlayStation con **Motor Toon GP**. La stampa, così come la critica, accoglie il primo gioco di guida di Yamauchi con freddezza: il look cartoonesco e pacioccoso di tracciati e vetture, unito all'impiego jaguariano del *Gouraud Shading*, urta impietosamente con l'imponenza visiva e il look "adulto" del **Ridge Racer** namchiano. **Motor Toon GP** non verrà mai commercializzato sui mercati occidentali. Poco dopo **Motor Toon GP 2** inaugura un processo di ridefinizione qualitativa dell'operato di Polys Entertainment. Stampa e critica (in buona parte) accolgono con un sorriso e un pizzico di ammirazione il sorprendente seguito di quel bizzarro *racing game* che qualche anno prima li aveva lasciati perplessi. Polys Entertainment, allora ancora inquadrato come team di sviluppo interno a Sony Computer Entertainment, decide di rimboccarsi le maniche e prendersi un po' di autonomia. **Gran Turismo** è il primo progetto da *softco* autonoma (che più tardi verrà ribattezzata Polyphony Digital), collegata a Sony attraverso un contratto di collaborazione esterna. Il successo, inutile dirlo, è planetario. La serie **Ridge Racer** abdica e lascia il trono del miglior simulatore di guida al capolavoro di Yamauchi & C. **SPC** gli rende giustizia premiandolo con uno dei punteggi più alti mai assegnati prima d'allora (94%), e dedicandogli cinque pagine di recensione sul numero di febbraio 1998. Tale "Morpheus" ebbe allora l'ardire di commentarlo così: "**Gran Turismo** *inaugura una nuova era per i simulatori di guida. Su quelli che verranno pende un nuovo termine di paragone. Il* racing game *finalmente si evolve, acquista spessore, si libera della crisalide e vola via verso nuove soluzioni ludiche. Il realismo non pregiudica la giocabilità. La giocabilità convive con la simulazione. Polys Entertainment ha raggiunto l'intesa perfetta fra due filosofie che fino ad oggi si infastidivano a vicenda. Nonostante qualche incertezza dell'*engine *grafico ed un livello di difficoltà non sufficientemente elevato, Gran Turismo non fa troppa fatica a meritarsi il titolo di miglior racing game per PlayStation*". Era davvero l'inizio di una nuova era per il genere corsistico su PlayStation. Le simulazioni di guida concorrenti commercializzate dopo **Gran Turismo**, cominciarono tutte ad ostentare "algoritmi comportamentali realistici", più sulla cover o sulle press release che nella pratica (un fenomeno che si ripresenta acora oggi), e riproposizioni più o meno efficaci dell'*environment mapping*. Solo l'inglese Codemasters riuscirà a tener testa a **GT** con **Colin McRae Rally**, seppur mantenendo le distanze in termini di genere di appartenenza. Ironicamente, la recensione di **Gran Turismo 2** cade fra le pagine di **SPC** proprio nel mese di febbraio 2000, esattamente due anni dopo quella del *prequel*. Fino ad oggi, nessun "*real driving simulator*" o presunto tale è riuscito a toccare le vette d'eccellenza del capolavoro polyphoniano, nonostante l'impegno profuso dai reparti *marketing*. Ma **Gran Turismo 2** si porta dietro il peso della reputazione del prequel. L'utenza si aspetta molto da chi ha dato il massimo, e, in casi come questo, il rischio di rimanere delusi è alto. Il nuovo *racing game* targato Polyphony farà discutere (così come questa recensione), spaccherà in due l'opinione pubblica, alimenterà la polemiche e disappunto, rafforzerà convinzioni e stima, ed è pertanto con un velato spirito d'avventura che mi appresto a recensirlo. Se, per dirla con Berlusconi, da un male si può ricavare un bene, **Gran Turismo 2** può in un certo senso confermarlo. L'inaspettato ritardo occorso nella commercializzazione del titolo Polyphony ha permesso a **SPC**, per la prima volta nella sua storia, di trovarsi fra le mani tutte e tre le versioni del gioco (PAL, NTSC USA e NTSC JAP). Si è pertanto deciso di offrire ai lettori tre recensioni in una, o meglio, una recensione che ne vale tre. Per semplicità di esposizione, mi riferirò alle versioni americana ed europea insieme come alla "versione occidentale", e a quella giapponese come alla "versione nipponica", senza evitare (non temete) di commentare alcuni aspetti precipui dell'edizione nostrana (in merito, ad esempio, ai *fps* e alla qualità della localizzazione linguistica). Bene, com'è d'uopo in questi casi, non posso non dare il via alle danze col classico...

START YOUR ENGINES!

Il filmato introduttivo di **Gran Turismo 2** è più di un semplice filmato introduttivo. Il suo scopo e le sue implicazioni vanno ben oltre l'intento di introdurre il nuovo simulatore di guida polyphoniano. Il perché è presto detto. Dal punto di vista emotivo, l'intro trasmette efficacemente quella "cultura dell'automobile da corsa" di cui Yamauchi lamentava l'assenza nelle produzioni similari pre-**GT**. Nella versione nipponica, alcune immagini storiche raffiguranti le prime edizioni del **Gran Turismo** condotte



su quei "siluri" di metallo che tanto hanno dato (fame e gloria) e tanto anno tolto (vite umane) allo/dallo sport automobilistico, precedono le sequenze in CG (non esattamente, poi vi spiego perché) raffiguranti le varie vetture più o meno moderne impegnate in gara. Il montaggio di immagini e musica (la stessa del *prequel*, per la gioia mia e il disappunto di chi vuole criticare per il solo gusto di farlo) è perfetto, dal ritmo sincopato e dall'effetto galvanizzante. Al contrario, l'intro della versione occidentale ha un tono meno graffiante. Le sequenze e il montaggio sono stati fortemente modificati per attenersi ai ritmi del brano introduttivo che sostituisce l'originale. Sebbene sia lodevole, e in buona parte riuscito, il tentativo di Sony di intrecciare immagini e musica in un unico ritmo audiovisivo (cosa che non avveniva nell'edizione occidentale del primo **Gran Turismo**), il brano scelto, alla lunga (l'intro dura circa un minuto), non riesce a trasmettere la medesima euforia di quello originale. Le implicazioni a cui accennavo poc'anzi, riguardano la realizzazione dei filmati, che donano all'introduzione un valore notevole per tutti coloro che attendono con ansia l'arrivo di **GT2000**. Sony fa infatti sapere che buona parte di questi ha avuto origine sul suo nuovo sistema a 128-bit. Grazie alle potenzialità di PlayStation2, Polyphony si è limitata a registrare alcuni replay in real time tratti da **GT2000**, introducendoli poi nell'intro...



GRAFICA E FPS

Il primo impatto con l'aspetto estetico di **Gran Turismo 2** solleverà indubbiamente qualche motivato disappunto. Rispetto al *prequel*, le scenografie sono tarlate da disfunzioni grafiche che vanno dal *bad clipping* al *pop up* (occorrenti in zone che concedono la vista di un'ampia porzione del tracciato). A dispetto di quanto è stato mostrato da Sony nel corso dei vari appuntamenti fieristici occorsi dall'annuncio di **GT2** ad oggi (da cui gli entusiasti *reportage* di **SPC**), il prodotto finito denuncia la medesima risoluzione del *prequel*, aggravata dai difetti di cui sopra, frutto di un processo di sviluppo che non ha lasciato spazio alle rifiniture del caso. L'esigenza di commercializzare **GT2** al più presto, dopo il posticipo (**GT2** era infatti previsto per settembre), unito allo sviluppo parallelo della versione per PlayStation2, deve aver oberato di lavoro il team Polyphony. Ma non è il caso di allarmarsi. Le scenografie denunciano infatti una maggior varietà di *texture* e dettagli (sebbene, a onor del vero, sia difficile riconoscere nel guazzabuglio texturale a bassa risoluzione che punteggia alcune zone dei tracciati, i profili del pubblico assiepato a bordo pista) e ben presto la qualità dell'esperienza ludica e la maggiore velocità delle vetture ottenibili nel corso del gioco spinge in secondo piano questo difetto. Del resto, i limiti dell'*hardware* Sony sono invalicabili, e da questo punto di vista, merita un plauso l'abilità di Polyphony nell'introdurre nuovi particolari sui modelli delle vetture, particolarmente evidenti ad un'attenta analisi dei pneumatici (vedi foto). I difetti di cui sopra sono comuni ad entrambe le versioni di **GT2**, occidentale e nipponica, con quella PAL aggravata da un lieve (seppur sensibile ad un'analisi comparata) abbattimento del *frame rate* nell'ordine del 10% circa, nonché da un leggero appiattimento dell'immagine dovuto al formato PAL.

SONORO

Diversamente dalla grafica, il sonoro soddisfa pienamente le aspettative. Yamauchi era stato chiaro in proposito: *"il sonoro* [di **Gran Turismo**] *è l'aspetto di cui sono stato meno soddisfatto. Ci siamo concentrati sul perfezionamento della grafica e di altri aspetti del gioco, e non abbiamo avuto il tempo di dedicarci al sonoro col medesimo impegno. Da questo punto di vista* **GT2** *sarà migliore"*. Niente di più vero in effetti. Al di là di una maggiore diversificazione e accuratezza delle sonorità dei motori montati sui diversi modelli di vetture, godono di particolare risalto l'aspirazione del turbo, lo sfiato del *pop-off* occorrente ad ogni rilascio dell'acceleratore, il brusio occorrente al passaggio dei pneumatici sui cordoli, e il rumore sommesso del brecciolino che impatta col fondo della carrozzeria durante le gare sui tracciati da rally. Le musiche, di converso, cedono presto al desiderio del giocatore di eliminarle totalmente per poter meglio apprezzare i magnifici effetti sonori (discorso valido, dal mio punto di vista, per entrambe le versioni di **GT2**), ma la presenza dei brani composti da The Cardigans (*My Favorite Game*), Beck (*Where it's at*), The Crystal Method (*Now is the Time*), Foo Fighters (*My hero*), Filter (*Hey man, nice shot*), Apollo Four Forty (*Cold rock the mic*), Garbage (*I'm paranoid*), Rob Zombie (*Dragula*), Soul Coughing (*Super Bon Bon*), Stone Temple Pilots (*Sex Type Thing*) ed altri ancora, nell'edizione occidentale, può arricchire quest'ultima di un certo *plus* valore agli occhi (o meglio, alle orecchie) di chi bada a certe cose.

LA PORSCHE! C'È LA PORSCHE! PIÙ O MENO...

5 PATENTI DA CONSEGUIRE, 88 COMPETIZIONI, UN NUMERO INFINITO DI VETTURE. GT2 È *MORE OF THE SAME*?

GT2 OFFRE DIVERSE INQUADRATURE INEDITE ATTIVABILI DURANTE I REPLAY.

LA BELLEZZA DI ALCUNI MODELLI LASCIA BASITI...

...LA BIZZARRIA DI ALTRI ANCHE...

SIMULAZIONE COMPORTAMENTALE ED IA

Con il primo **Gran Turismo**, Polyphony ha settato nuovi standard nel campo della simulazione delle leggi di fisica comportamentale applicate al genere corsistico. E con **Gran Turismo 2** compie un ulteriore passo in avanti. La risposta ai comandi appare subito immediata e precisa: le vetture (se ben bilanciate e comprese dal punto di vista della trazione e della distribuzione dei pesi) rispondono fedelmente agli *input* impartiti attraverso il *controller* tant'è che, a differenza del *prequel*, l'occorrenza di improvvisi testacoda difficilmente imputabili ad errori dell'utente è praticamente assente, permettendo di affrontare con maggior sicurezza le derapate più estreme. Sebbene alcuni possano ventilare il sospetto di una semplificazione del modello di guida, in realtà ciò che è vero in **GT2** è l'esatto opposto. Appaiono inoltre notevolmente ridotte alcune disfunzioni delle *routine* comportamentali, palesate a seguito delle impennate dovute all'impatto ad alta velocità con i cordoli. Se nel primo **Gran Turismo** le vetture si abbandonavano spesso ad incomprensibili decolli, lasciando il giocatore alla mercé di atterraggi a zero controllo (con conseguente fuoripista obbligatorio), in **Gran Turismo 2** le vetture si inclinano, sbandano con incontestabile realismo, ma restano sempre sotto controllo, limitando la frustrazione a vantaggio della giocabilità e del divertimento. Al di là delle *routine* comportamentali, notevoli migliorie sono ravvisabili anche nell'intelligenza artificiale che governa le vetture avversarie. Un particolare sistema sembra monitorare le *performance* del giocatore, adattando di conseguenza la distribuzione delle vetture lungo il tracciato. In base alla propria posizione rispetto al gruppo avversario, quest'ultimo tende a infittirsi o a distribuirsi lungo il tracciato. Le auto sembrano infatti procedere "in formazione", assiepata se il giocatore è nelle ultime posizioni, allungata se riesce ad arrivare in testa (in questo caso, infatti, non è raro vedere una vettura concorrente staccarsi dal gruppo per lanciarsi all'inseguimento). Una seconda *routine* di IA, che stabilisce i rapporti fra le sole vetture mosse dalla CPU, sembra inoltre "intersecarsi" con la prima, risultando in un efficace miscuglio di intelligenza relativa (al giocatore) ed autonoma. In questo modo l'utente ha la chiara percezione di essere tenuto in considerazione dagli avversari nonché di partecipare ad una competizione dove tutti puntano a tagliare il traguardo per primi. L'aspetto che forse limita l'esatta comprensione di questo sofisticato meccanismo è il livello di difficoltà. Già **SPC** ebbe modo di lamentarsene in occasione del *prequel*, e temo continuerà a farlo anche con questo **GT2**. Sebbene Polyphony abbia avuto l'interessante idea di imporre un limite massimo di cavalli per accedere alle competizioni (nella modalità **Gran Turismo**), desta sconforto scoprire che, nonostante tutto, le auto avversarie siano più lente della propria anche a parità di cv (e in certi casi anche qualora la propria vettura sia teoricamente molto più scarsa di quanto è concesso). Ciononostante, sorprende constatare che in alcune delle decine di competizioni offerte in modalità *Gran Turismo* (in particolar modo quelle condotte a bordo delle utilitarie), la potenza delle vetture avversarie sia realmente tale da richiedere un notevole impegno da parte del videogiocatore. E' pertanto lecito supporre che anche la voce "bilanciamento della difficoltà" vada inserita nella categoria delle "limature assenti per motivi di tempo", assieme alle disfunzioni grafiche di cui sopra. Una mancanza questa meno evidente nella versione PAL di **GT2**, laddove un livello di difficoltà generale più elevato assicura una maggior competitività.

PATENTI, TRACCIATI E PARCO MACCHINE

Com'è noto, parte dell'utenza del primo **Gran Turismo** non ha visto di buon occhio l'obbligo imposto da Polyphony di superare una serie di test prima di poter accedere alle competizioni nella modalità *Gran Turismo*. L'esigenza di dover acquisire le tre patenti per poter sbloccare tutti i tornei e gli eventi speciali, è parso ad alcuni come un offensivo sotterfugio finalizzato a prolungare la permanenza di **GT** nel *tray* di PlayStation. Opinabile o meno, quest'interpretazione dei fatti è stata tenuta in considerazione durante lo sviluppo del seguito ed è per questo motivo che Polyphony ha deciso di obbligare l'utente a superarne stavolta ben 5. Scherzo... in fatti sono 6 (considerando la patente *Special*). In realtà una semplificazione c'è stata, eccome. In **GT2** conquistare il bronzo è un gioco da ragazzi, accessibile anche a coloro che si apprestano a pilotare un'auto polyphoniana per la prima volta. Non solo. Prima di ogni prova è possibile osservare una dimostrazione di quanto si è chiamati a compiere, in modo da comprendere non solo le migliori traiettorie da percorrere, ma anche i tempi di frenata, sterzata ed accelerazione, grazie ad una serie di indicatori posti all'uopo nella parte inferiore dello schermo. Non si allarmino i giocatori più smaliziati: per loro la sfida sta nella conquista degli ori, per ottenere i quali è necessario un notevole impegno (premiato con l'assegnazione di una vettura bonus per ogni patente ottenuta). Con la conquista delle patenti, si accede man mano a nuove porzioni di gioco, a nuove competizioni e nuove sfide. Da questo punto di vista Polyphony ha superato se stessa includendo di tutto: dalle gare fra auto a trazione posteriore/anteriore/integrale, a quelle condotte a bordo di auto d'epoca o appartenenti ad una determinata nazionalità. In più, ogni costruttore dà accesso a due competizioni speciali popolate dalle sole auto di sua fabbricazione. Il totale delle competizioni? Fra *GT Foundation*, *Special Event*, *Dirt Event* e quelle precipue di ogni costruttore, il totale è 88 (in realtà 89, ma non posso mica lasciarmi sfuggire che ne esiste una segreta... er...). La longevità, come appare evidente, è a carattere mensile in **GT2**, e se si considera che la somma di tutte le singole gare ammonta, più o meno a 192 (escluse le prove per l'acquisizione delle patenti e i circuiti per il test dell'auto), be', spero di aver reso l'idea... Tanta carne al fuoco dunque, ma c'è qualcosa che non quadra. Se da un lato è incontestabile che **Gran Turismo 2** sia il titolo a cui giocare fino al 4 marzo, c'è da chiedersi chi avrà la pazienza di farlo. L'impreciso bilanciamento del livello di difficoltà rischia di trasformare un'esperienza ludica potenzialmente infinita in un ozioso susseguirsi di gare poco competitive con l'unico obiettivo di sbloccare tutte le vetture bonus (assegnate completando le varie competizioni) o di accumulare crediti sufficienti a generare un parco macchine di mostri motorizzati, la cui utilità soddisfa la mera esigenza di "vedere tutto". La latitanza di una sfida vera e propria trascina l'esperienza ludica a livelli di inconsistenza pokemoniani, in cui l'accumulo di feticci virtuali diventa l'unico obiettivo. Delude inoltre l'impossibilità di stabilire e memorizzare i

L'OCCORRENZA DI ALCUNE DISFUNZIONI GRAFICHE DENUNCIA L'INCOMPLETEZZA DI GT2.

record ottenuti durante le gare (facoltà concessa solo in modalità *Time Attack*).
In compenso, la morfologia dei tracciati (24 fra asfalto e sterrato, di cui 7 ripresi dalla passata edizione) sembra studiata per trarre il massimo divertimento ad ogni curva. Appare evidente che chi li ha disegnati (e scelti fra quelli realmente esistenti come il bellissimo circuito di Laguna Seca) sapesse perfettamente quali conformazioni custodiscono il più alto potenziale ludico. Tornando a trattare delle vetture incluse in **Gran Turismo 2**, mi perdonerete se non mi dilungherò nell'elencazione di tutti i modelli (rimando all'elenco pubblicato su **SPC**64).
E' invece utile chiarire il motivo per cui alcune vetture originariamente date per assenti compaiano nel novero di quelle disponibili mentre altre, presenti, non abbiano alcuna ragione di esserlo.
E' noto che Porsche, Lamborghini e Ferrari non compaiono in **GT2** per via della licenza esclusiva che i tre costruttori hanno concesso ad Electronic Arts e Acclaim. Ciononostante, Polyphony è riuscita ad aggirare almeno in parte il problema assicurandosi i diritti di sfruttamento dei modelli Porsche (Roadster) fabbricati dalla società europea RUF, quali RUF Turbo R, RUF CTR Racing e RUF Yellowbird. Fra le vetture annoverate nel pacchetto ludico figurano, infine, Drag 180sx e R33 Drag GT-R di HKS, due modelli il cui impiego era previsto in occorrenza delle competizioni Dragster. Il problema è che queste competizioni non esistono. Il motivo, anche in questo caso, dipende dal rilascio affrettato di **GT2** (da cui l'impossibilità di completare il gioco al 100%, bensì solo al 98.2%, *sigh!*).

SETTAGGI

Il settore dedicato alle regolazioni della vettura e all'acquisto/modifica della componentistica, è notevole in **GT2**, superiore per complessità ed offerta a quello visto nel *prequel*. Ogni vettura può essere sottoposta ad ogni genere di modifiche. Il motore così come il cambio, le sospensioni, i freni, gli alettoni e quant'altro vi venga in mente (sì, anche i cerchioni), può essere ritoccato, upgradato, regolato: 7 tipi di pneumatici, 3 di volano, 3 di dischi per la frizione, 3 di marmitte, 2 di intercooler; bilanciamento del motore, pulitura delle valvole, alleggerimento del peso, allestimento per la corsa in modalità GT, applicazione delle decalcomanie... insomma tutto.
In più, rispetto all'edizione precedente, **GT2** permette di equipaggiare la propria vettura con sistemi professionali tra cui lo *Yaw Control System* (con cui regolare la distribuzione della torsione fra le due ruote motrici), l'*Active Stability Controller* (grazie al quale è possibile regolare la potenza dei freni per accrescere la stabilità del mezzo in curva) e il *TCS Controller* (laddove *TCS* sta per *Traction Control System*, un sistema che permette di ridurre più o meno sensibilmente lo slittamento delle ruote in fase di accelerazione e decelerazione).

MODALITÀ RALLY

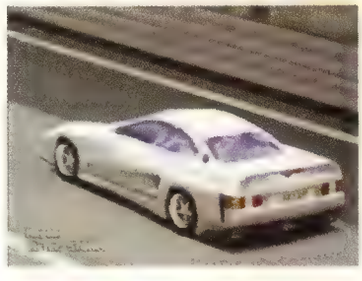
Se le gare su asfalto in *GT2* deludono per l'eccessiva facilità, lo stesso non si può dire delle competizioni in modalità rally. Facendo leva su una *routine* comportamentale tanto sofisticata quanto duttile, Polyphony ha pensato bene di ridurre i valori relativi all'aderenza, aumentare il coefficiente di sbandamento laterale, e confezionare il tutto sotto il nome di "modalità rally". Il risultato finale è eccellente. Il livello simulativo è tale da richiedere diverse sessioni di pratica prima di poter sperare di prendere almeno una curva per il verso giusto. L'iniziale frustrazione derivante dallo scompenso di termini di impegno richiesto fra le due modalità di gioco (rally e asfalto), scompare dopo diverse (molte) sessioni di pratica, introducendo il giocatore in qualcosa di più di un sottogioco. I circuiti disponibili non sono tantissimi (sei), ma esaltano per la loro conformazione arzigogolata, fatta di tornanti in discesa e in salita da affrontare in totale delirio da derapata. A metà strada fra **Colin McRae Rally** e **Sega Rally**, questa modalità pone dinnanzi ad un unico antagonista, bravissimo nel pennellare le curve e pertanto maestro di guida indispensabile (consiglio di seguirne le manovre durante i replay per comprendere le tecniche di guida).

CONCLUSIONI

La vastità di argomenti su cui potrei dilungarmi impatta irrimediabilmente con uno spazio redazionale limitato che non mi consente di soddisfare le richieste dei lettori più esigenti. Pertanto è bene che concluda: **Gran Turismo 2** delude per certi versi ed esalta per altri. Delude per gli svariati difetti grafici descritti, per lo sbilanciamento del livello di difficoltà e, più in generale, per la frettolosità con cui Sony ha deciso di lanciarlo sul mercato per evitare di mancare l'appuntamento con la bagarre natalizia (la versione PAL è uscita dopo solo per motivi imputabili alla localizzazione, e denuncia pertanto gli stessi difetti e le stesse mancanze delle due versioni NTSC). **GT2** esalta per l'ottima resa delle dinamiche comportamentali (sufficienti, da sole, a rendere l'esperienza ludica appagante ed unica nel suo genere), per la profondità di gioco (centinaia di vetture più decine di competizioni più l'inedita modalità rally uguale longevità potenzialmente infinita) e per il miraggio delle cose a venire con **GT2000** per PS2. Un ultimo doveroso appunto alla localizzazione in lingua italiota: già dal menu principale è possibile abbandonarsi in momenti di puro sconforto leggendo "transferimento" e "riplay teatro". Al di là della sintassi discutibile, si scrive "replay" con la "e"! Ciononostante, la quantità enciclopedica di testi inclusi nel pacchetto ludico (ogni vettura è descritta tanto tecnicamente quanto storicamente), mette in secondo piano certe piccolezze...

Marcello Cangialosi

VOTO **92%**

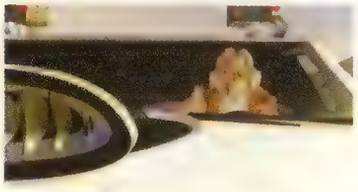


IL DETTAGLIO DELLE VETTURE IN GT2 È NOTEVOLE. NOTATE LA DIFFERENTE MODELLAZIONE DEI PNEUMATICI RISPETTO ALL'EDIZIONE PRECEDENTE (A SINISTRA).

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

La soluzione definitiva ai vostri problemi di traffico secondo **Vigilante 8 Second Offense**: un paio di mitragliatrici montate sulle portiere della vostra auto, un lanciamissili sul tetto e, per ogni evenienza, una bella *smart bomb* annidata sotto il cruscotto...

Versione:	Americana
Casa:	Activision
Sviluppatore:	Luxoflux
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Azione



VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE costituisce l'ultimo esempio di un genere videoludico (quello che potremmo definire dei *"car-combat game"*) che pare stia ultimamente riscuotendo un discreto successo nel panorama PlayStation (basti dire che la saga di **Twisted Metal**, concorrente a **Vigilante**, è ormai giunta al quarto episodio). In effetti la trovata alla base di tale genere è piuttosto originale: i programmatori hanno inteso creare dei giochi nei quali i protagonisti potessero muoversi a bordo di più o meno tradizionali mezzi di trasporto, rinvenibili in linea di massima anche in qualsiasi altra *racing simulation*, ma avendo come scopo non quello di correre più velocemente degli avversari bensì quello di distruggere gli altri concorrenti, pilotando il proprio mezzo in totale libertà ed in aree del tutto aperte (pertanto il concetto di *circuito* o *tracciato* è del tutto assente). Vedo già una strana luce accendersi negli occhi dei fan della serie cinematografica di *Interceptor*. Ebbene sì, se siete tra quelli che hanno amato i mitici duelli nel deserto tra gli strampalati mezzi di trasporto visti in *Il guerriero della strada*, senza dubbio **V8SO** è il gioco che stavate aspettando...

DOPO AVER MAGARI TRASCORSO UN'ORA INCOLONNATI NEL TRAFFICO DEL DOPO UFFICIO, È MOLTO GRATIFICANTE, UNA VOLTA A CASA, DEDICARSI AL BLASTAMENTO TOTALE DI TUTTO CIÒ CHE SI OPPONE ALLA VOSTRA AUTOMOBILE IN VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE...

RACCOGLIENDO ALCUNI OGGETTI, OLTRE AD OTTENERE NUOVE ARMI, POTRETE MIGLIORARE NOTEVOLMENTE LE QUALITÀ DI ATTACCO E DI DIFESA DEL VOSTRO MEZZO.

GOT TO NUK'EM ALL!

Nonostante in titoli come quello che stiamo trattando la trama rivesta solitamente un ruolo marginale nell'economia del gioco, in **Vigilante 8 SO** i programmatori paiono aver fatto più sforzi del solito nella cura di questo aspetto. Una volta che avrete assistito allo spettacolare FMV introduttivo (utile più che altro a calare adeguatamente l'utente nel "particolare" clima che caratterizza il titolo), giunti alla schermata delle opzioni, noterete che oltre ai soliti menu per il settaggio delle preferenze audio/video vi sarà offerta la possibilità, selezionando *"Back Story"*, di avere accesso ad una sorta di "panoramica" sugli antefatti storici del gioco. Quando avrete ottenuto tutte le informazioni che desideravate su **Vigilante**, sarà finalmente il momento di scegliere a quale modalità dare inizio tra le numerose disponibili. Per quanto riguarda i *game mode*, il ventaglio delle opzioni non ha nulla da invidiare nemmeno ai più complessi picchiaduro dell'ultima generazione. Selezionando *"1 Player"* potrete infatti decidere se partecipare alla modalità *"Quest"* (in questo caso ogni *stage* verrà introdotto da un breve *briefing* durante il quale vi saranno spiegati gli obiettivi da raggiungere nelle varie locazioni: in genere si tratta di recuperare particolari oggetti, difendere determinate postazioni o, immancabilmente, eliminare alcuni nemici), *"Arcade"* (come lascia intuire il nome, qui viene lasciato spazio solo ed esclusivamente alla pura azione distruttiva!), o *"Survival"* (avendo a disposizione un determinato mezzo, dovrete muovervi in una particolare locazione eliminando, in successione e senza possibilità di riprendere mai fiato, una lunga serie di nemici). Selezionando *"2 Players"* verrà attivata la modalità con *split screen* (a seconda delle vostre preferenze, orizzontale o verticale) e potrete scegliere tra: *"Vs"* (dove due avversari umani si potranno sfidare in appassionanti duelli all'ultimo pezzo di carrozzeria), *"Cooperation"* (due piloti umani in lotta contro tutti gli altri comandati dalla CPU) o *"Quest"* (uguale a quanto visto sopra, ma con due giocatori umani contemporaneamente in azione).

IL PARCO MEZZI A DISPOSIZIONE È A DIR POCO ETEROGENEO, MA SARÀ DIFFICILE BATTERE IL FASCINO DEL BUON VECCHIO CAMION DELLA SPAZZATURA...

CONFRONTI

Rispetto al precedente episodio della serie, in **V8SO** non sono riuscito a rilevare delle vere proprie novità, sia per quanto riguarda la pura realizzazione tecnica che a livello di struttura di gioco. Visivamente il titolo è rimasto praticamente invariato: nonostante il dettaglio grafico non elevatissimo, il riuscito *design* delle vaste locazioni e la notevole fluidità con cui le immagini scorrono sullo schermo, riescono a rendere l'esperienza ludica sempre molto gradevole agli occhi dell'utente. I mezzi a disposizione sono adesso diventati addirittura 18 e il loro notevole assortimento (la scelta spazia dalla "normalissima" auto in stile USA anni '70, al camion dell'immondizia, dal veicolo da sbarco lunare, al sidecar) consentono di accontentare i gusti anche dei giocatori più "fuori di testa". Penso che però, in un titolo come **Vigilante 8 SO**, la caratteristica che vada maggiormente sottolineata sia la stupenda sensazione di poter fare in ogni momento ciò che si vuole con il proprio mezzo: praticamente non esiste angolo delle locazioni che non sia raggiungibile (ora direttamente, ora tramite particolari dispositivi). Analogamente, quasi tutto ciò che è visibile sullo schermo (cartelli stradali, attrezzature ed in certi casi addirittura interi edifici!), può essere in qualche modo distrutto. Le armi a disposizione sono decisamente numerose ed un sistema di combo in perfetto stile picchiaduro (a dire il vero, in questo caso non particolarmente intuitivo e semplice da utilizzare), permette ad ogni veicolo di avere a disposizione dei personali sistemi di attacco particolarmente devastanti e spettacolari.

QUEST

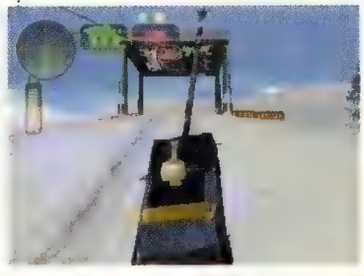
Per quanto riguarda la modalità "*Quest*", appare evidente il tentativo da parte dei programmatori di proporre obiettivi un po' più complessi e stimolanti, in modo da donare un po' di spessore ad un titolo altrimenti del tutto improntato alla pura azione *arcade*. Il problema sta nel fatto che durante le missioni, i *target* da raggiungere spaziano con eccessiva *nonchalance* da estremamente semplici (del tipo: raccogliere una serie di valige sparse qua e là lungo una locazione) a quasi "criptici" (in un caso, ad esempio, il vostro obiettivo sarà quello di far partire un razzo da una base missilistica; il problema è che da nessuna parte viene spiegato che per fare ciò dovrete prima distruggere l'ingresso di un edificio, poi entrarci, azionare un dispositivo che farà muovere la torre di lancio nella posizione corretta, e azionare finalmente il dispositivo di partenza del razzo: in pratica ogni passaggio del procedimento, considerando l'assenza di qualsiasi indicazione, dovrà essere compiuto tramite tentativi...), il che rende a volte leggermente frustrante la fruizione del gioco. In effetti non è molto piacevole doversi aggirare in una locazione cercando di capire cosa bisogna fare, mentre orde di nemici vi scaricano addosso tutto il loro arsenale! Le modalità che prevedono due giocatori umani contemporaneamente in azione possono invece dirsi perfettamente riuscite: i cali di *frame rate* e l'aumento del *bad clipping* dovuti alla gestione dello *split screen*, si mantengono sempre entro le soglie di sopportazione e lo stupendo *Vs Mode* consente di dare vita ad epiche quanto divertenti sfide improntate alla ricerca della distruzione più totale. Una nota di merito va anche alla riuscitissima colonna sonora: i brani di accompagnamento si sposano alla perfezione con lo spirito alla base del gioco e gli amanti delle sonorità anni '70 troveranno in questo titolo delle vere chicche per le proprie orecchie. Per concludere, **V8SO** si rivela sicuramente un buon prodotto sotto tutti gli aspetti: buona realizzazione tecnica, discreta longevità (soprattutto nel *2 players mode*) e ottima giocabilità. Dove sta allora il problema? Il fatto è che, ad un'analisi approfondita, il titolo si dimostra fin troppo simile al suo predecessore, al punto da poterlo considerare quasi un mero *data disk* con missioni, mezzi ed ambientazioni aggiuntive. Il consiglio a questo punto appare scontato: se siete già in possesso di quest'ultimo gioco, non credo che valga la pena affrontare una nuova spesa per un prodotto quasi uguale. Se invece siete "vergini" per quanto riguarda i "*car combat games*", questa potrebbe essere l'occasione per scoprire vie di divertimento alternative ai soliti picchiaduro o sparatutto.

Igor Berzi

VOTO **84%**

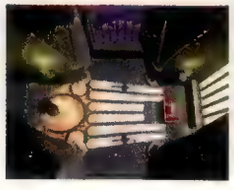
NELLA MODALITÀ A 2 GIOCATORI, LA FRENESIA DELL'AZIONE PROBABILMENTE NON VI FARÀ NEMMENO NOTARE LE LIMITAZIONI GRAFICHE DERIVANTI DALL'UTILIZZO DELLO *SPLIT SCREEN*.

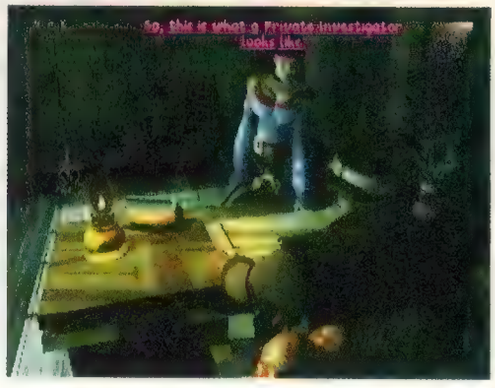
NELLA LOCALITÀ DI MONTAGNA, LO SKILIFT PUÒ ESSERE UTILIZZATO PER RISALIRE I PENDII, MENTRE UN ASCENSORE CONSENTIRÀ DI RAGGIUNGERE LA SOMMITÀ DI UN TRAMPOLINO DA CUI LANCIARSI PER UNO *SKI-JUMP*!



DISCWORLD NOIR

Discworld cambia direzione e dal genere comico/demenziale si sposta verso il *noir*; ovviamente riveduto e corretto dalla mente di Terry Pratchett...





Versione:	Europea
Casa:	GT Interactive
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura

OH CHE BELLO, UNA ROULETTE! VEDIAMO SE RIUSCIAMO A GUADAGNARE QUALCHE SOLDINO...

ERA UNA NOTTE BUIA E TEMPESTOSA...

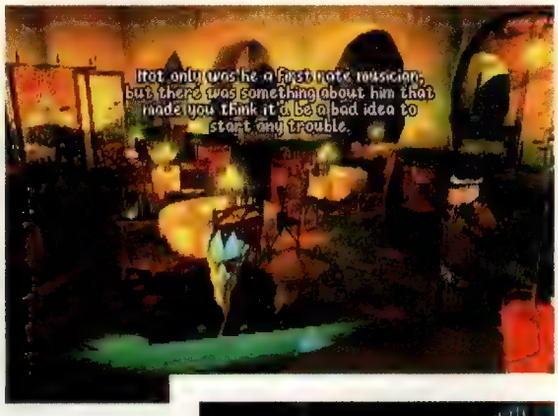
CHIUNQUE ABBIA AVUTO MODO DI giocare a uno dei precedenti episodi di **Discworld** avrà certamente ben presenti le caratteristiche peculiari di questa avventura: la trama demenziale e la presenza di una serie di gag e di situazioni comiche erano i i punti di forza del titolo di GT Interactive. In **Discworld Noir** la situazione è leggermente cambiata: intendiamoci, sono ancora presenti situazioni surreali e illogiche, ma qualcosa è andato perso. La trama vede un investigatore privato di nome Lewton (interpretato dal giocatore) impegnato in un difficile avventura; partendo da quella che potrebbe sembrare una banale ricerca di persona, ci si ritrova infatti presto coinvolti in tutta una serie di delitti. Se questo già non bastasse, un altro enorme problema affligge il mondo di Discworld: qualcuno infatti ha "spento la luce" e tutti i colori sono spariti per lasciare spazio a un buio quasi totale, con la notte perenne accompagnata da una fitta pioggia (in puro stile film *noir*) e da un'atmosfera a prima vista cupa e tetra. Diciamo "a prima vista" perché, nella migliore tradizione delle opere di Terry Pratchett (lo scrittore inventore del mondo di **Discworld**) non mancano le situazioni più o meno esilaranti, con riferimenti ironici ai grandi classici del genere. Proprio la scelta di ambientare **Discworld Noir** in un ambiente cupo e tetro rappresenta però uno dei problemi principali del gioco: a causa dell'oscurità che pervade alcune ambientazioni (e della scarsa definizione e qualità delle animazioni) riuscire a scoprire un oggetto o a distinguere un personaggio può essere un'impresa veramente titanica sui televisori più scrausi e l'unica possibilità di successo è di visionare ogni "stanza" con la massima attenzione anche per i più piccoli e insignificanti particolari. Una volta trovato un personaggio con cui parlare hanno inizio le fasi di dialogo e anche in questo caso si rischia di entrare in una spirale di follia da cui può essere molto difficile fuoriuscire: premesso che, come accadeva nei precedenti episodi, i dialoghi sono composti da una serie incredibile di battute comiche inframezzate ogni tanto da qualche utile suggerimento, può capitare di ricevere la stessa risposta per cinque/sei volte. Anche se è possibile avanzare rapidamente nei dialoghi questo fatto non è certamente positivo, dato che il gioco diventa più noioso e i dialoghi alla lunga vengono seguiti con minore attenzione. Un elemento invece a cui sono stati apportati cambiamenti a nostro parere positivi è la qualità degli enigmi, che ora non richiedono più strane e folli elucubrazioni mentali per essere risolti. A differenza dei propri predecessori, in **Discworld Noir** gli oggetti hanno funzioni abbastanza logiche e legate alla loro normale funzione, fatto che consente di avanzare senza dover in alcuni casi procedere per tentativi, sperando di trovare la giusta combinazione oggetto/azione. Purtroppo per un pregio appena citato bisogna segnalare anche altri difetti, inerenti tra l'altro le fasi di caricamento; ogni volta che si entra in una nuova ambientazione, in corrispondenza di ogni fase di dialogo e più in generale prima che accada qualsiasi cosa, il CD di PlayStation comincia a caricare (spesso per un periodo di tempo abbastanza lungo), tanto che ci si ritrova nelle fasi più avanzate, ormai stremati dai caricamenti, ad evitare abilmente qualche dialogo pur di non doversi sottoporre a questa perdita di tempo.

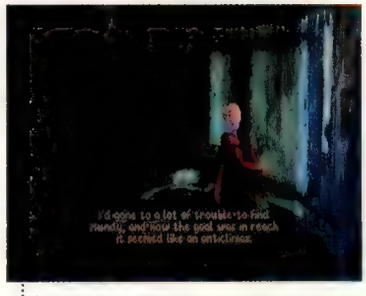
CONCLUSIONI

Rispetto ai precedenti episodi della serie, più scanzonati e divertenti, **DN** rappresenta una brusca svolta sia per le ambientazioni e l'impostazione grafica che per i personaggi presenti: i vari Rincewind, Granny, Weatherwax e compagnia bella fanno solo una breve apparizione e comunque non ricoprono un ruolo fondamentale nello sviluppo della trama e nella risoluzione dell'avventura. Se quindi appartenete all'ampia schiera di appassionati di **Discworld** state attenti, dato che questa versione **Noir**, pur mantenendo invariata la struttura di gioco, ha delle caratteristiche diverse rispetto ai propri predecessori; ciò non dev'essere però considerato un difetto, dato che il passaggio a un genere meno demenziale ha portato a una maggiore logicità degli enigmi senza dimenticare del tutto l'elemento comico e demenziale. Dal punto di vista strutturale quindi **DN** è un titolo più che discreto, arricchito da una trama piena di spunti interessanti e abbastanza coinvolgente, che risente purtroppo di difetti nella realizzazione tecnica; le ambientazioni infatti non sono particolarmente curate e definite, le animazioni sono piuttosto povere e in generale si ha la netta sensazione che con un po' di lavoro in più si sarebbero potuti ottenere risultati decisamente migliori. Eccellente l'accompagnamento sonoro, il vero punto di forza del gioco, caratterizzato dalla presenza di un parlato di ottima qualità e arricchito da musiche ed effetti di indubbio valore. Globalmente direi che **DN** può essere considerato un titolo solo discreto; i diversi pregi vengono controbilanciati dai difetti che rendono meno fluido lo scorrere dell'avventura e che possono di conseguenza portare il giocatore all'abbandono del gioco prima di essere giunti alla conclusione. Per tutti questi motivi quindi consiglio l'acquisto del titolo GT Interactive solo ai veri appassionati del genere o a chi ama tutte le produzioni firmate Terry Pratchett.

Marco Ravetto

VOTO **70%**





L'AMBIENTAZIONE CUPA E OSCURA RENDE TALVOLTA DIFFICILE L'INDIVIDUAZIONE DI ALCUNI INDIZI. SE SOLO LA GRAFICA FOSSE STATA UN PO' PIÙ DEFINITA...

NIGHTMARE GAMES

NIGHTMARE GAMES
Sede legale: Via del Can Bianco, 19 Pistoia Tel 0573/28203 Fax0573/509833

NIGHTMARE GAMES
Via Pistoia 34, QUARRATA Tel 0573/774210 Fax0573/779927

NIGHTMARE GAMES
Via Bicocchi ang. Via Gorizia FOLLONICA Tel 0566/264135

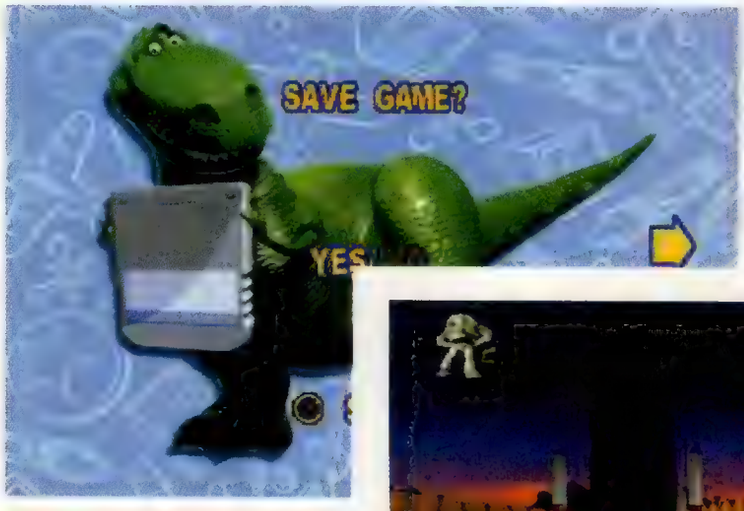
NINTENDO Dreamcast PlayStation SEGA SATURN

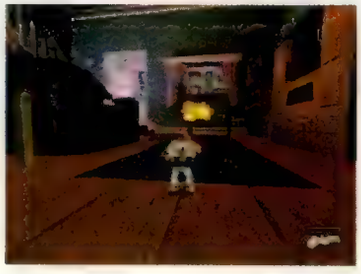
SERVIZIO RIVENDITORI /CONTRATTI FRANCHISING
AGENTE IN TOSCANA TEL 0347-5260349

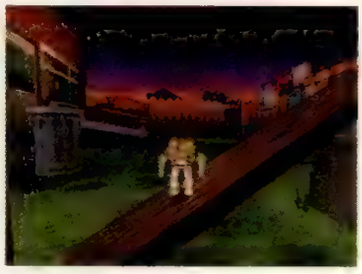
VENDITA ANCHE DI ACCESSORI E ARMI SOFT AIR
GADGET MODELLISMO GUNDAM/MACROS ECC.

TOY STORY 2

Sono cinque. Sono cattivi. Sono Rex, Hamm, Slinky Dog, Mr. Potato Head. Sono guidati dal ranger spaziale Buzz Lightyear. La loro missione: salvare il cow-boy Woody... Non contate di mettervi in salvo, sarà un massacro: *they're on their way.*

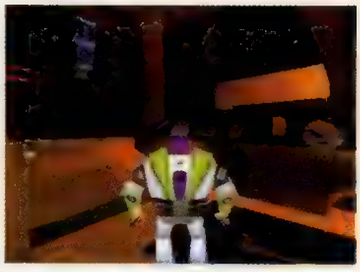


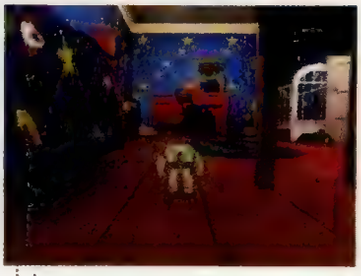




Versione:	Europea
Casa:	Disney Interactive/Pixar
Sviluppatore:	Traveller's Tales
N°Giocatori:	1
Genere:	Platform 3D

UN'IMMAGINE SIGNIFICATIVA: UN DISCRETO NUMERO DI ELEMENTI SU SCHERMO, NIENTE *FOGGING* ED UN BUON *FRAME RATE*. PECCATO CHE NELLO SPAZIO INQUADRATO SIANO PRESENTI CIRCA MEZZA DOZZINA DI NEMICI E ALCUNE PICCOLE COSTRUZIONI SECONDARIE "ELIMINATI" IMPIETOSAMENTE DAL MOTORE POLIGONALE...





LA SENSAZIONE DI IMMERSIONE IN UN MONDO "ENORME" È RESA CON DEGNA EFFICACIA, SOPRATTUTTO PER MERITO DELLA BUONA REALIZZAZIONE DEGLI ELEMENTI SCENOGRAFICI...

UN APPOSITO *MOVIE VIEWER* PERMETTE DI RIGUSTARE TUTTI I FILMATI "CONQUISTATI" LUNGO IL GIOCO. UN APPOSITO RECENSORE CONSIGLIA DI NON GIOCARE TS2 PRIMA D'AVER VISTO IL FILM...

SECONDO QUANTO SOSTENUTO DALLA psichiatria moderna, lunghe sessioni di gioco ad un platform 3D tempestato di giocattoli, azione giocattolosa, missioni giocattolose e atmosfera giocattolosa, potrebbero risultare devastanti per la salute mentale di qualunque essere umano. Inutile dire che la dimostrazione di tale tesi, comunque mai messa in dubbio, è facilmente ravvisabile appena più in alto, nel delirio di 238 caratteri posto esattamente sotto il titolo. Ma tutto questo non può e non deve in alcun modo corrompere la Verità Videoludica, ovvero che Traveller's Tales, chiaro il *target* di riferimento, è nuovamente riuscita a svolgere un lavoro di buon livello, portando su PlayStation l'ennesimo apprezzabile tie-in targato Disney. Il tutto per la gioia di bambini, pirati e rivenditori autorizzati... Saigon era Disneyland (in confronto). Nessuna celebrazione di piazza è stata organizzata per glorificare l'innovatività di **Toy Story 2**. Il prodotto Activision si presenta, infatti, come un platform poligonale di stampo discretamente tradizionale, con l'innesto di minimi elementi *adventure* e di qualche minuscolo *puzzle*, nel quale prendere i comandi dell'esaltatissimo Buzz Lightyear lungo 15 livelli di gioco, caratterizzati dall'alto coefficiente di azione e dall'elevato numero di piattaforme. All'interno di ogni livello, una rilassante struttura in sotto-missioni dispensa semplicità di gioco, sufficiente linearità e, soprattutto, preziosi gettoni del Pizza Planet, da conquistare a colpi di laser e da accumulare in quantità sufficiente per aprirsi la strada verso le sezioni successive. Esauriti gli entusiasmi iniziali dovuti all'apparente varietà, gli obiettivi da completare (5 per ogni *stage*), dimostrano di ripetersi praticamente lungo tutto l'evolversi del gioco: raccogliere 50 monete e portarle da Hamm, sfidare un avversario in una gara di velocità lungo improbabili percorsi, trovare 5 X (sostituire X a seconda della situazione) sparsi per il livello e smarriti dal legittimo proprietario, sconfiggere un determinato mini-boss, raccogliere 5 oggetti in un breve arco di tempo e poco altro. Piccole sorgenti di diversificazione, invece, arricchiscono alcuni specifici livelli, nel corso dei quali sarà Mr. Potato Head ad offrirvi nuove potenzialità, aprendo le confezioni dei 5 tipi diversi di *gadget* sparsi in punti strategici degli stage. Cortesia

(in alto) La maggior parte dei *gadget* di TS2 è stata pensata per un utilizzo limitato, adatto al superamento delle specifiche situazioni accanto alle quali sono posti. (in basso) Le situazioni problematiche quasi degne del nome di *puzzle* sono circa tre nel corso di tutto il gioco. Ma nulla che possa effettivamente costringere a più dei canonici 10 secondi di riflessione...

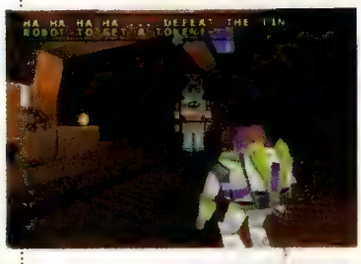
subordinata, chiaramente, alla riconsegna del "componente" smarrito del suo corpo, da rintracciare e recuperare in qualche sperduto e rognoso anfratto del livello. Il tutto, come da tradizione, ricorrendo ad ognuna delle differenti capacità a disposizione del convintissimo Buzz Lightyear: dal canonico doppio salto al Mariesco attacco dall'alto, dalle varie pratiche di arrampicamento all'utilizzo dei gadget, dalla rotazione offensiva del busto all'utilissimo e avveniristico laser spaziale, dotato, oltretutto, di visuale in soggettiva e pratico *lock* semi-automatico sull'obiettivo. Insomma, un gran bel giocattolo all'insegna della devastazione e dell'annientamento di massa. Tutto questo, probabilmente, proprio per assecondare gli istinti più bassi dei bambini, esseri notoriamente guerrafondai, tendenzialmente distruttivi e che venerano apertamente la violenza... Opinione personale, sia chiaro...

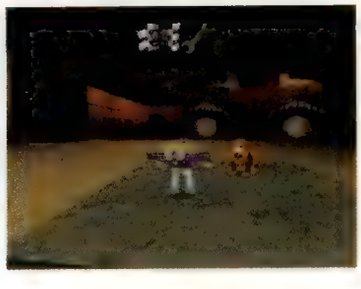
MAGICAL MYSTERY TOUR

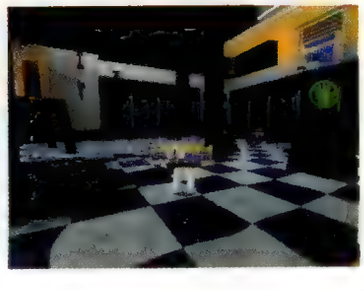
Dal punto di vista strettamente tecnico **Toy Story 2** pare adeguarsi alla fascia d'utenza cui è destinato, porgendo il fianco ad alcuni limiti nel motore poligonale per assicurare la buona realizzazione di altri aspetti del gioco, di certo più importanti per i giovani fruitori. Il tutto si risolve così in ambientazioni poligonali, in genere abbastanza vaste e particolareggiate, nelle quali gli elementi principali rimangono sempre ben visibili mentre le strutture accessorie ed i nemici devono inchinarsi alla dura legge della scomparsa all'orizzonte, situato ad una distanza non ragguardevole, ma in fin dei conti accettabile. Il visibilissimo aggiornamento delle *texture* sulle strutture poligonali situate a breve distanza, i limiti nella correzione prospettica e qualche piccolo problema di *clipping* si sommano inoltre impietosamente sotto la voce "limiti tecnici", dando così un quadro della situazione che, alla luce del solo elenco dei difetti, apparirebbe tendenzialmente negativo. Ma non è il caso di fraintendere: le ambientazioni di **Toy Story 2**, pur soffrendo dei sopraelencati problemi, si dimostrano invece belle e colorate, varie e sempre affascinanti, raramente avare di elementi e, soprattutto, sempre caratterizzate da un *frame rate* adeguato e costante. Insomma, poco altro da questionare: il mini-mondo dei giocattoli animati è stato riprodotto più che degnamente in questa trasposizione videoludica, prestando attenzione ai piccoli particolari, e non tradendo mai la costante vena ironica che caratterizza e arricchisce le produzioni Pixar. A ricreare l'inconfondibile atmosfera del film contribuiscono, fra l'altro, anche il reparto sonoro (caratterizzato da discreti FX, da simpatiche vocine e da ottime musiche di accompagnamento) ed i fondamentali FMV, tutti estratti dalla produzione cinematografica e facilmente immaginabili in quanto a quantità e qualità. Il sistema di controllo particolarmente accessibile, si scontra invece con limitati impallamenti della camera virtuale e con alcuni passaggi del gioco un po' ostici (in alcune occasioni fastidiosi anche per il fruitore over-12). Ma, in definitiva, la sentenza non può essere che una: un buon titolo, indicato certamente ai più giovani, meno appetibile per i giocatori più esperti, soprattutto a causa della ridondanza delle missioni e delle situazioni cui far fronte. Il concetto finale, semplice ed assoluto, trova invece già riferimento nel passato, e va quindi necessariamente affidato alla saggezza delle Antiche Scritture; nella fattispecie ad una precisa citazione. Da "**Tarzan** secondo Tenca" (cfr. **SPC**65, pag. 109): "Un punto a favore di Disney, che dimostra di saper lanciare nel tormentato mercato PlayStation giochi ben confezionati, anche se in realtà non sono altro che un piccolo ingranaggio nella macchina del *merchandising*". E basta.

Ivan Fulco

VOTO **81%**







CYBER **TIGER**

Un titolo senza alcun dubbio orribile per un gioco di golf abbastanza inusuale, ma nel complesso sorprendentemente godibile. Speriamo solo di non doverci beccare ora anche la versione 2001, 2002 e simili...

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo

IL PICCOLO TIGER SI APPRESTA A COLPIRE LA PALLA: AIUTATELO A VINCERE E A CRESCERE IN CYBER TIGER.

LA SEZIONE DI PRATICA È DISCRETAMENTE DIVERTENTE E COSTITUISCE UN PIACEVOLE DIVERSIVO PER "POTENZIARE" IL PROPRIO GIOCATORE.

TIGER WOODS È ORMAI DA UN PAIO d'anni una vera e propria stella dello sport mondiale e, sin dall'inizio della sua sfolgorante carriera, era facile prevedere che qualche *software house* avrebbe sborsato un'ingente quantità di denaro per potersi accalappiare la possibilità di stampare sulla confezione di un gioco il volto del giovane Tiger. Al contrario però di quanto successo con i primi titoli pubblicati da EA dedicati a Mr Woods (e come troppo spesso in concomitanza di licenze famose), **Cyber Tiger** è un titolo abbastanza interessante soprattutto per quanto riguarda la struttura di gioco. Una volta superato lo *choc* iniziale dovuto a una realizzazione tecnica non propriamente impeccabile infatti, appare subito evidente come i programmatori americani abbiano cercato di creare un titolo facile da giocare (alla **Everybody's Golf**, tanto per intenderci), ma non per questo eccessivamente semplice e banale. Nei panni del giovane Tiger il giocatore avrà quindi la possibilità di seguirne la carriera, partendo dai primi tornei fino ad arrivare ad affrontare avversari sempre più agguerriti e abili. Solamente riuscendo a prevalere e ottenendo risultati di buon livello si potranno scoprire nuovi percorsi, nuovi giocatori e ottenere tutta una serie di utili potenziamenti in grado di agevolare il giocatore nel corso di una partita. Prima di iniziare un torneo è infatti possibile visitare una sezione di pratica in cui, colpendo i venti bersagli presenti, si possono guadagnare palline dotate di capacità speciali. Ecco quindi che Tiger potrà aumentare la gittata dei propri colpi, indirizzare con estrema precisione il tiro, noncurante della potenza del vento, attraversare gli alberi o addirittura utilizzare palline che si fermano una volta toccata terra, senza il benché minimo rimbalzo; tutte queste peculiarità aggiungono un'ulteriore dimensione a **Cyber Tiger**, consentendo al giocatore di utilizzare proprio i colpi segreti per riuscire a superare le situazioni più difficili senza perdere un numero eccessivo di colpi. Se la struttura di gioco, supportata da un sistema di controllo abbastanza classico (la potenza del tiro viene decisa in base alla solita barra energetica posta nella parte bassa dello schermo) rappresenta uno dei punti di forza di **Cyber Tiger**, discorso analogo non può essere fatto per quanto riguarda la realizzazione tecnica; rispetto ad altre produzioni del genere i fondali sono veramente poco curati e anche le animazioni potevano essere certamente migliori. Personalmente continuo a preferire **Everybody's Golf**, soprattutto per la maggiore cura grafica e sonora (strutturalmente si tratta di prodotti quasi equivalenti), ma se già possedete il titolo Sony e state cercando un'altra simulazione golfistica di buon livello, potreste anche prendere in considerazione l'acquisto del qui recensito **Cyber Tiger**.

Marco Ravetto

ANCHE IN CYBER TIGER, COME DA TRADIZIONE NELLE SIMULAZIONI GOLFISTICHE, IL COLPO SI ESEGUE UTILIZZANDO LA CLASSICA BARRA POSTA NELLA PARTE BASSA DELLO SCHERMO.

VOTO **80%**

1999 All Rights Reserved. Published under license by Eidos Interactive Limited.

JIKKYOO J-LEAGUE 1999 **PERFECT STRIKER**

"La regola militare è che un attacco frontale contro un avversario ben trincerato o che controlli un 'terreno dominante' può avere successo solo se le forze attaccanti possono dispiegare una potenza di fuoco superiore, con un rapporto di almeno 3 a 1..." (*Marketing Management* – Kotler/Scott).

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Major A
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo

Si ringrazia **Game Point** di Roma per il gioco.

LE SQUADRE EXTRA OTTENIBILI PRIMEGGIANDO NELLE VARIE MODALITÀ DI GIOCO SEMBRANO PENSATE PER L'UTENZA ITALIANA. DONTMULT, GAYAX O JUBENCOS *ANYONE*?

LA MODALITÀ A 4 GIOCATORI CON *MULTI-TAP* RISENTE DI RALLENTAMENTI GENERALMENTE SOPPORTABILI, GARANTENDO UNA BUONA FRENESIA DI GIOCO.

L'INSOSTENIBILE PULSIONE AL CONSUMO

di prodotti calcistici da parte dei cultori del genere risolve, per l'ennesima volta, sui laser quinquennali di Playstation. Indifferente ad altalenanti tentativi di emulazione da parte di *softco* occidentali, Konami torna infatti sul mercato e piazza una risposta esauriente ad una vecchia domanda posta da videogiocatori *arcade-oriented*. E si scopre così, che sull'isola giapponese di Honshu, una sottile linea rossa collega le due città di Tokyo ed Osaka, e su di essa scorre il talento per i giochi ad undici e per la programmazione su PlayStation. In sintesi: KCEO, lima alla mano, favorisce l'evasione della serie di **Perfect Striker** da Nintendo 64 e allestisce la nuova residenza su Playstation. Per la felicità degli estimatori nipponici, il giubilo degli appassionati italiani e le indifferenti molliche di hamburger di qualche supporter dei Denver Broncos...

L'AMICO RITROVATO

L'esperienza accumulata da KCEO nello sviluppo della propria serie calcistica su N64 riaffiora, si adagia e risolve in questa nuova edizione su PlayStation. Il lavoro di adattamento svolto dalla divisione di Osaka di Konami appare, infatti, tra i più rigorosi che fosse lecito e naturale attendersi. **J-League 1999 Perfect Striker** si materializza così su 32-bit senza lasciare spazio a innovazioni tecniche o strutturali di rilievo, ma riproponendo modalità, opzioni, meccaniche di gioco e animazioni già viste e sperimentate in altra e già citata sede. Lo spiazzante impatto con allineati plotoni di *kanji* atterrisce solo inizialmente il giocatore, rimandando di pochi minuti la comprensione delle numerose possibilità offerte dal titolo KCEO. A disposizione del *soccer-gamer* ad oltranza 16 squadre della prima divisione giapponese, 10 della seconda, 4 selezioni extra immediatamente disponibili ed altre da sbloccare, 17 stadi e cospicui menu di customizzazione per ogni sezione di gioco. Per quello che riguarda le sfide in 22 l'elenco è presto riportato: amichevole o mini-torneo *pre-season*, torneo ufficiale, campionato regolare (con prima o seconda divisione), lotteristico confronto dagli undici metri e semplice allenamento, generico o mirato. Insomma: pochi moti di stupore ma buone espressioni di soddisfazione qualora si vogliano occupare secondi numero tre per riflettere sulla questione longevità. Ma volgiamo il guardo altrove. Esaurite le opportunità di gioco ordinarie, infatti, il passo è breve verso le modalità alternative: *Scenario* e *Success mode*. Nel primo caso lo scopo è intuibile: prendere le redini di partite già in corso e portare a casa la vittoria, combattendo contro il tempo rimasto e il punteggio ereditato. Insomma, dal semplice mantenimento del risultato al disperato ed alienante arrembaggio in cerca della tripletta in zona recupero. Commento: già visto, ma comunque godibile. Per quanto riguarda la seconda modalità il discorso è parecchio diverso. L'impostazione, in questo caso, sarà quella caratteristica di un nipporiginario simulatore di appuntamenti; mentre il vostro obiettivo sarà semplicemente quello di crescere, sui prati in erba, il vostro inesperto giocatore in erba. Schermate statiche, valori numerici ed un numero limitato di icone aiuteranno nella comprensione delle possibilità offerte, le fasi testuali si alterneranno a sezioni giocate di varia natura e lunghezza (come, ad esempio, l'allenamento sulle punizioni o il perfezionamento del lavoro di marcatura tramite tallonamento dell'avversario), il tutto fino a rendersi conto della scarsa possibilità di comprensione degli eventi. E quindi, per il giocatore medio, si prospetterà l'amen. Ma poco terrore: esaurite le modalità di gioco si delineerà, infatti, il gustoso approfondimento del reparto opzioni, settore nel quale **PS** mostra di temere ben pochi confronti. L'elevato numero di possibilità a disposizione, seppure lo spazio per l'innovazione sia scarso, appare degno di arbitraria ed incompleta elencazione esemplificativa: nel delirio di onnipotenza scatenato dal nugolo di scritte incomprensibili ma illuminabili sarà possibile creare dal nulla nuovi giocatori, ideare la maglia della propria squadra, organizzare selezioni, operare scambi di mercato, scegliere e modificare moduli tattici, disposizione dei giocatori, strategie, marcature, ed un numero notevole ed apprezzabile di altri elementi, studiabili in sede privata e fruibili con poche limitazioni riguardo la lingua giapponese. Punto. E pare opportuno credere che, come riscaldamento pre-partita, sia ciò che di meglio ci si potesse aspettare. Detto questo sembra sia il momento di liberare gli spogliatoi... Insomma: *kikkuofu desu*...

THE PRINCE AND THE PAUPER

L'impatto iniziale con la parte giocata di **PS** è da considerarsi, senza dubbio, obiettivamente soggettivo. L'inevitabile confronto con la controparte a 64-bit, e con gli standard imposti dall'ultimo capitolo di **Winning Eleven**, concorre infatti all'impietosa messa in rilievo dei limiti del titolo KCEO. Ma pro e contro si alter-

nano, in definitiva, in un bilancio finale innegabilmente positivo. **Perfect Striker** è da considerarsi, innanzitutto, il prodotto calcistico con la migliore grafica esistente su PlayStation: giocatori ottimamente realizzati, *texture* di ottima qualità, stadi e campi di buon livello e un rilevante numero di animazioni gli garantiscono infatti la palma di "gioco ideale per *screenshots* 1999". Un certo numero di altri elementi concorrono invece al leggero aggrottamento di sopracciglia del giocatore più navigato. Animazioni non al livello dei modelli e delle *texture* (e dei due titoli prima citati) offrono movimenti abbastanza fluidi e dettagliati ma, talvolta, non degnamente collegati l'un l'altro e, in pochissimi specifici casi, poveri in quanto a *keyframes*. Il leggero irrealismo nippo-*style* (effetto pattinamento in primis) appare invece un comprensibile marchio di fabbrica della serie, da giudicare inevitabilmente in base a pregiudizi personali. Il livello generale, in ogni caso molto buono, appare sminuito solo alla luce del confronto con i già citati fratelli di sport; l'idea che il rapporto qualità/quantità sia in effetti di primissimo ordine rimane quindi ferma e stabile, anche al pensiero che, sebbene sia cambiato il secolo, la console rimane la stessa. Per il resto altre osservazioni in ordine sparso: comprensibili (ed in genere sopportabili) rallentamenti affliggono le situazioni di gioco più concitate, le vibrazioni del Dual Shock accompagnano passaggi e contrasti, tempi di caricamento eccessivi (oltre 30 sec. per il *kick off*, 20 tra un tempo e l'altro) non fanno altro che rammentare la risaputa carenza di Ram del parallelepipedo Sony. Sul versante sonoro un commento in giapponese non eccessivamente ispirato si somma a FX positivi ed effetti-folla leggermente ridondanti; nel settore "inoltre" buoni FMV e menu graficamente gradevoli chiudono il conto del reparto visivo, arricchendo un bilancio di certo positivo. Conclusione del mese: bello, in alcuni casi molto bello, con alcuni cali di tono, ma inevitabilmente inferiore alla versione N64 e ad alcuni aspetti di **Winning Eleven 4**. *That's all folks*. Su quanto di meglio KCEO potesse riuscire a tirar fuori dalla scatola grigia si potrebbe aprire dibattito. Ma magari in altra sede...

DON'T LOOK BACK IN ANGER...

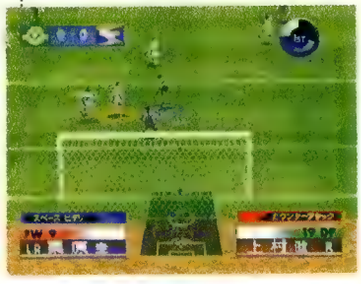
Durante la ricerca della definizione adatta ad inquadrare **Perfect Striker**, riecheggia sul pulsante del passaggio una sensazione di "quello che era ora non è più". Il gioco proposto da KCEO nel 1996 su N64 trova infatti, tre anni più tardi, nuovi metri di paragone con cui confrontarsi e, nella splendidamente superflua "scala di classificazione per videogiochi", scivola inesorabilmente nella direzione "*arcade*". Alla luce dell'evoluzione della serie di **Winning Eleven**, e soprattutto dell'ultimo tecnicissimo capitolo, **Perfect Striker** rivela infatti la limitatezza della propria componente simulativa e si pone, in definitiva, come una degna terza via nell'ambito delle produzioni calcistiche. Fondamentalmente *arcade* ma con minimi elementi simulativi, veloce ma raramente flipperizzante, immediato ma non disdegnante brevi attimi di riflessione, **PS** è un titolo fatto di lanci lunghi o azioni solitarie, ma anche di cambi di campo, torri di testa, retropassaggi o triangolazioni. La piccola componente simulativa, apprezzata dai videogiocatori Nintendiani a suo tempo, si ripropone offrendo un apporto certo solamente discreto, ma comunque sufficiente per approfondire quanto necessario il gioco. La disposizione degli uomini in campo, seppur in maniera non eclatante, incide degnamente sull'impostazione e la qualità delle azioni; lo scatto richiede alcuni metri di adeguata accelerazione; la stanchezza mina sufficientemente la reattività dei giocatori *and so on*. Piccolezze ed accorgimenti che, insieme ad una buona gestione dei contrasti e dei passaggi, rendono il titolo KCEO un calcio a suo modo ottimamente calibrato e godibile. L'inverosimile abilità dei portieri, invece, (anche a livelli di difficoltà intermedi), e la preoccupante tendenza del pallone ad impattare con i pali, pur rivelandosi un ottimo metodo per equilibrare i punteggi, tendono talvolta a risolvere in situazioni di eccessiva e immeritata frustrazione per il giocatore. La quasi totale assenza di goal con tiri da fuori area, ad esempio, è un limite del quale **PS** soffre chiaramente. Il problema trova comunque parziale soluzione nel gioco in *multiplayer* o nei match amichevoli, grazie alla possibilità di settare l'abilità dei portieri o di impostarne il controllo manuale. Per il resto il gioco si sviluppa in maniera equilibrata e spesso spettacolare a tutto campo, con inverosimili e prolungate impostazioni di prima alternate a precise aperture laterali per lo sfruttamento degli spazi e poco problematici controlli di palla bilanciati da cambi di direzione non fulminei o perdite di equilibrio. Le ottime possibilità di customizzazione permettono inoltre di dare spessore al reparto gestionale, aumentando il livello di difficoltà o, viceversa, di estremizzare la componente *arcade*, optando per il controllo totalmente automatico delle sezioni tattico-strategiche, l'eliminazione del fuorigioco, dei cartellini e addirittura dei falli. In sostanza: gli amanti delle produzioni *arcade* troveranno in **PS** un gioco certamente appagante ed una realizzazione tecnica di ottimo livello, oltre ad un'apprezzabile longevità e varietà di situazioni; i seguaci della serie di **Winning Eleven** potrebbero (condizionale presente) rendersi invece conto della potenzialità ludiche di un approccio al calcio meno tecnico e realistico. Il tutto tra menu alfabeticamente non amichevoli, database di matrice giapponese, caricamenti lenti e commenti *in-game* tendenzialmente incomprensibili. *You know*: pro e contro della qualità di scuola nipponica...

Ivan Fulco

VOTO **87%**

IMPIETOSO POLLICE VERSO PER I *PLAYTESTER* DI KONAMI. IN PS È INFATTI POSSIBILE, CON UNA TECNICA DI DRAMMATICA SEMPLICITÀ, INSACCARE CIRCA IL 70% DELLE PUNIZIONI DAL LIMITE DELL'AREA, CON PALLA POSIZIONATA NELLA ZONA DI FRONTE ALLA PORTA. LA TECNICA PERMETTE SPORADICHE SEGNATURE ANCHE A DISCRETA DISTANZA (25-30M) O SE IN POSIZIONE LEGGERMENTE DECENTRATA. UN LIMITE CHE, IN REGIME DI NON RETTEZZA MORALE DEL GIOCATORE, PUÒ INCIDERE SULL'APPETIBILITÀ GLOBALE DEL GIOCO.

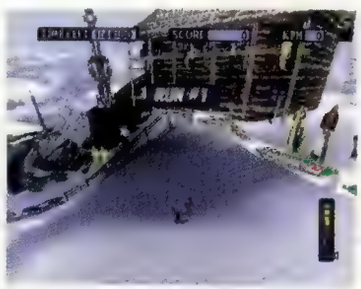
LE ANIMAZIONI POCO REALISTICHE DI PS POTREBBERO RISULTARE POCO GRADEVOLI PER GLI APPASSIONATI DI WE, ABITUATI A BEN ALTRA VEROSIMIGLIANZA...

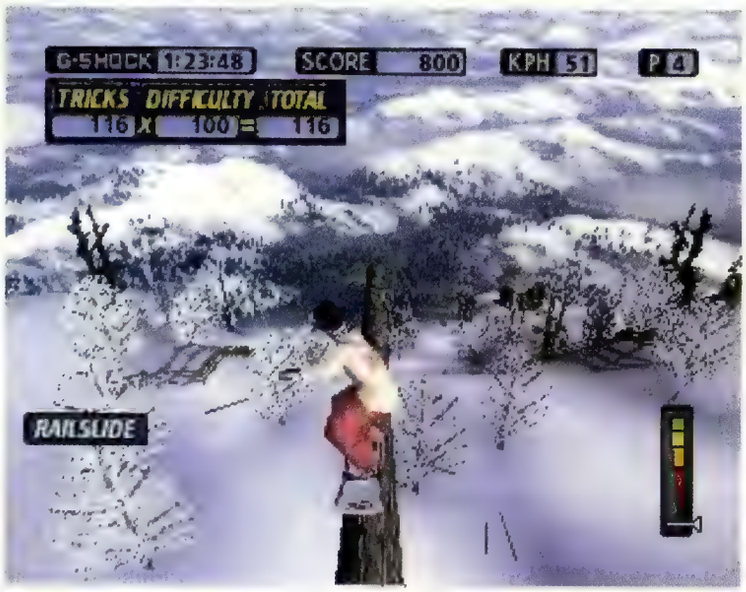


COOL **BOARDERS** 4

La serie che aveva esordito su PlayStation per tastare il terreno di un nuovo sport digitale torna in pista col suo quarto episodio. Ma si scontra stavolta con un mercato ormai inflazionato...

Versione:	Europea
Casa:	989 Studios
Sviluppatore:	Idol Minds
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo





NEL *TRICKMASTER MODE* È NECESSARIO COMPIERE OGNI ACROBAZIA SENZA ERRORI PER OTTENERE IL 100%. AL SECONDO LIVELLO LE INDICAZIONI DEI PULSANTI SCOMPAIONO LASCIANDO IL POSTO AL SOLO NOME DELLE EVOLUZIONI.

IDOL MINDS SFIDA NUOVAMENTE LE proprie capacità di programmazione e si allinea, con verosimile occhio al fatturato, al *trend* commerciale storicamente imperante: la riproposizione ad oltranza delle serie economicamente più redditizie. Probabilmente in pace con la coscienza, viste le limitate responsabilità nel lungo *franchise* **Cool Boarders** (rilevato da UEP Systems solo dopo il secondo episodio), gli sviluppatori di **CB3** tentano stavolta un'interpretazione dello snowboard leggermente ritoccata rispetto all'immediato *prequel*, nell'ordine del limitato impegno, del minor realismo e della maggiore dinamicità. Il quarto, non attesissimo episodio, risolve così in un tentativo di miglioramento dai variabili risultati tecnici e dalle chiare intenzioni commerciali, oltre che, a conti fatti, in nulla che possa sventare un impatto all'insegna del *deja-vu* più estremo...

L'*EDIT MODE* DELLE TAVOLE E DEGLI *SNOWBOARDER* APPARE PIUTTOSTO LIMITATO.

THE SONG REMAINS THE SAME...

Cool Boarders 4 atterra su PlayStation dopo un balzo durato un anno, spiccato dalle ceneri del terzo episodio e realizzatosi in un accenno di *restyling* grafico e qualche generico colpo di lima. Queste le fredde cifre dell'operazione: 34 tavole delle migliori marche esistenti sul mercato (formula ricorrente e di chiaro effetto); 16 *snowboarder* professionisti regolarmente esistenti ed altrettanto regolarmente poco noti; 30 nuovi percorsi (ambientati in 5 differenti *locations*) e 4 modalità di gioco, caratterizzate da un coefficiente di diversificazione tendenzialmente basso. A disposizione degli uomini delle nevi con tavola annessa un semplice *Practice mode*, un immaginabile *Single Event*, un imprescindibile modalità *Tournament* e solo una piccola novità, denominata *Trickmaster*, nella quale perfezionarsi nell'esecuzione delle acrobazie in un tradizionale *tutorial* abilmente camuffato da gara in singolo. Poche *new entries* da segnalare anche al riguardo delle specialità di gara. **CB4** ripropone infatti la semplice discesa libera (*Downhill*), la discesa acrobatica a punti (*Slopestyle*), il mezzotubo per evoluzioni (*Half-Pipe*), la gara di salto-spettacolo (*Big Air*) e la discesa-slalom a quattro partecipanti (*CBX*). Pollice verso, invece, per lo *Slalom* canonico a due giocatori, eliminato in quest'occasione in favore di una prova speciale diversa per ogni *location*, in grado di arricchire la lista delle possibilità portando a sei il numero degli eventi ed apportando piccole dosi di diversificazione al gioco. Una modalità di *editor* degli *snowboarder* e delle tavole dispensa invece un numero di minuti di interesse variabile da giocatore a giocatore, dipendente dall'entusiasmo scaturibile dallo scegliere colori, altezze, *patterns*, corporature e poco, pochissimo altro. In definitiva **Cool Boarders 4** si propone, in questo settore, come un discreto *more of the same* dell'edizione precedente, oltre che, a conti fatti, in nulla che possa sventare un impatto all'insegna del *deja-vu* più estremo...

I'VE GOT A MIND TO GIVE UP LIVING...
Tra le migliaia di possibilità digitali offerte ai videogiocatori per riportare danni fisici permanenti **CB4** tenta la via dell'affermazione tra le più verosimili. Esaurite evidentemente le idee in campo strutturale, l'unico sbocco rimasto ad Idol Minds sembrava infatti il generale miglioramento del comparto grafico, con la chiara propensione al raggiungimento di un migliore realismo visivo. Nonostante il carattere quasi obbligato della scelta, non è comunque possibile affermare che tutto questo abbia portato ad un salto di qualità degno di prime pagine di riviste specializzate. Il nuovo **CB** si presenta infatti migliore ma non troppo dissimile dal *prequel*, denunciando così dei limiti e delle responsabilità abbastanza chiari, attribuibili alla macchina Sony o agli sviluppatori di Idol Minds a seconda della propria inclinazione alla diplomazia. I nuovi *snowboarder*, ora apprezzabilmente più grandi e colorati, non stupiscono per fluidità delle animazioni e per quantità di dettaglio, lasciando al giocatore il dubbio sul reale miglioramento rispetto al terzo episodio; un generale ma lieve arricchimento delle strutture poligonali e degli elementi di contorno si somma ad una velocità di gioco leggermente aumentata; dei fondali più curati, discretamente più definiti e godibili del passato, migliorano in parte l'impatto con le piste innevate accentuando però il contrasto tra *background* ed elementi in primo piano. Piccoli miglioramenti che, in definitiva, vengono ripagati immediatamente su altri versanti, assestatisi al livello di **CB3** o, in alcuni casi, ad un livello addirittura leggermente inferiore. La solidità della montagna virtuale mossa da PlayStation viene infatti minata da piccoli problemi di *clipping*, da discreti limiti nell'aggiornamento delle *texture* e da una fluidità nello scorrimento accettabile ma ancora lontana da vette d'eccellenza. Il tutto risolve, nelle situazioni più sfavorevoli, in una visibile "doppia onda" di costruzione dei tracciati poligonali, quando il *draw-in* a fondo pista viene accompagnato dal contemporaneo aggiornamento delle *texture* su di un'altra linea, a metà strada tra l'orizzonte e lo *snowboarder*, in maniera quantomeno fastidiosa a vedersi. Un caso limite che non può significare, in ogni caso, un'immotivata stroncatura per **CB4**, in definitiva discretamente ben realizzato dal punto di vista grafico e abbastanza godibile in ogni sua modalità di gioco, con poche limitazioni che non siano quelle dettate dall'occhio esteticamente più esigente. Bocciatura quasi impietosa ed inevitabile, invece, sul versante sonoro. Il livello appare infatti simile a quello certamente non eccezionale dell'edizione precedente, con musiche poco incisive e implementate, in ogni caso, come elemento di secondo piano, urla e acclamazioni della folla di scarsissimo valore ed una generale e percebile superficialità che penalizza talvolta il gioco stesso. Mantenuti approssimativamente intatti rispetto a **CB3**, invece, i buoni effetti sonori riguardanti la neve e alcune altre superfici, che risolvono di certo in un minimo di coinvolgimento in più nell'azione, ma, a conti fatti, in nulla che possa sventare un impatto all'insegna del *deja-vu* più estremo...

LET YOUR SOUL BE YOUR PILOT...
Due scuole di pensiero potrebbero confrontarsi sul tema dei controlli da implementare in un gioco di snowboard. Innanzitutto il primo doveroso chiarimento: **CB4** ha subito evidenti ritocchi da parte di Idol Minds in ambito "manovrabilità" degli atleti. La legnosità dell'episodio precedente ha infatti ceduto il posto, in questa incarnazione, ad un sistema di controllo sicuramente più reattivo, per certi versi adeguato al leggero incremento globale di velocità del gioco e probabilmente dettato dalla ricerca di una semplicità e di un'immediatezza maggiore rispetto al *prequel*. Il risultato finale è però difficilmente inquadrabile in una scala di valori positivo/negativo ed è riconducibile, in definitiva, all'abusata ma talvolta necessaria formula di *"feeling* con i comandi". La maggiore attenzione necessaria per il calcolo delle traiettorie in **CB3** (a causa, soprattutto, degli spostamenti laterali più ardui da performare) lascia qui il posto ad atleti più dinamici, in grado di compiere evoluzioni e cambi di direzione con maggiore agilità e, se si vuole, leggermente meno realistici. L'unico limite dei controlli definibile come tale appare, sotto questa luce, un'implementazione dell'analogico non del tutto soddisfacente, fondamentalmente a causa della poca gradualità nell'inclinazione. Questo può portare, in alcuni casi, a preferire l'utilizzo del controllo digitale, anche per la maggiore semplicità riscontrabile nell'esecuzione delle evoluzioni che richiedono le diagonali. Per il resto poche altre osservazioni da aggiungere. Più che altro l'indice va puntato sulla limitata longevità del titolo (fattore comune, in ogni caso, a tutta la categoria) e all'implementazione un po' dubbia delle opzioni *multi-player*. Il gioco in quattro sfrutta ad esempio solo un semplice *split screen*, dando la possibilità di gioco contemporaneo solo a due partecipanti alla volta. Lo stesso *split screen*, alla pari dell'episodio precedente, non risulta modificabile e costringe ad una divisione verticale dello schermo talvolta limitata in termini di visuale. L'operazione, preferita con ogni probabilità in funzione di un leggero alleggerimento del carico computazionale, riesce comunque nel suo intento, offrendo un gioco a due caratterizzato da una buona velocità e da pochi rallentamenti di sorta. In sintesi: **CB4** si conferma un titolo di buon livello; migliora tecnicamente il suo predecessore (ereditandone però alcune pecche) e implementa controlli più agevoli, potenzialmente apprezzabili da una vasta fascia di pubblico. Il fatto che non apporti novità di rilievo rispetto al passato, pur non modificandone chiaramente il valore assoluto, ne definisce ancor più nitidamente il *target* di riferimento: una degna scelta per gli amanti dello snowboard o per chi voglia avvicinarsi al genere, un titolo interessante per chi voglia provare qualcosa d'altro dopo **MTV Sports Snowboarding**, un'acquisto da meditare con attenzione per chiunque abbia giocato il terzo episodio. Per tutti gli altri una "prova su strada" preventiva appare tappa quantomeno obbligata.

Ivan Fulco

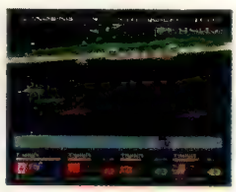
VOTO **79%**

LE POSSIBILITÀ DI "COMBATTIMENTO" CON PUGNI LATERALI (L1 E R1) SONO RIMASTE IMMUTATE RISPETTO AL *PREQUEL*. IL *FIGHTING MODE* È COMUNQUE DISATTIVABILE TRAMITE SCHERMO DELLE OPZIONI.

LE COSTRUZIONI POLIGONALI SUL TRACCIATO E A BORDO PISTA SONO PIÙ COMPLESSE ED IN NUMERO MAGGIORE RISPETTO A CB3. NON TUTTE LE *TEXTURES* HANNO INVECE SUBITO UN EQUIVALENTE MIGLIORAMENTO IN DEFINIZIONE.

INTERNATIONAL **TRACK & FIELD** 2

Stanchi di dover attendere ogni volta quattro anni per godervi le vostre amate olimpiadi in televisione? Niente paura: grazie ad **International Track & Field 2** potrete correre ogni giorno la finale dei 100 metri piani pure sui monitor di casa vostra...



COME ACCADE NEI 100 METRI PIANI, NEMMENO NELLA PROVA DI NUOTO VENGONO RICHIESTE ALL'UTENTE PARTICOLARI CAPACITÀ DI COORDINAZIONE: IN HYPER OLIMPICS, ALMENO, OGNI TANTO BISOGNAVA PREMERE IL PULSANTE PER PRENDERE LA BOCCATA D'ARIA...

LA CURA PER I DETTAGLI È NOTEVOLE: QUI POTETE NOTARE GLI ATLETI CHE SI SCIOLGONO I MUSCOLI NEI MINUTI IMMEDIATAMENTE ANTECEDENTI LA GARA.

NONOSTANTE I COMUNICATI STAMPA KONAMI PARLASSERO DELL'UTILIZZO, IN IT&F2, DI UN NUOVO MOTORE GRAFICO, NON CI SONO DA RILEVARE ECLATANTI MIGLIORAMENTI A LIVELLO ESTETICO RISPETTO AL PRECEDENTE EPISODIO DELLA SERIE.

Versione:	Europea
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo

NEGLI ULTIMI ANNI, SOPRATTUTTO dopo l'introduzione delle console a 32 bit, il genere che potremmo definire dei "simulatori olimpici" ha visto scemare nettamente il proprio successo. Fin dai tempi dell'Atari VCS, i giochi nei quali il compito principale dell'utente consisteva nello "smanettare" a più non posso sul *controller* per far correre più velocemente possibile il proprio atleta virtuale sullo schermo, non facevano fatica ad entrare ogni volta nella classifica dei titoli più venduti. Vesciche sulle mani, polsi slogati e spalle dolenti erano gli esiti scontati di appassionanti sfide tra amici all'ultimo record del mondo, mentre nelle sale giochi i cabinati dei mitici **Hyper Olimpics** e **Hyper Sports** erano perennemente occupati da file di veri e propri atleti del *joystick*. Probabilmente l'idea di base, semplice ed intuitiva in maniera disarmante ma allo stesso tempo efficace e coinvolgente, proprio per non rischiare di venire snaturata, non ha subito nel tempo alcuna modifica o miglioramento sostanziale. Nel corso degli anni le novità hanno dunque riguardato quasi esclusivamente l'aspetto estetico dei titoli, che effettivamente hanno ora ben poco da invidiare anche alle vere cronache di eventi olimpici trasmesse in televisione. Evidentemente però le capacità critiche dei giocatori si sono affinate e, a quanto pare, gli utenti dell'anno 2000 si sono stufati di spendere il proprio tempo ed il proprio denaro per titoli che, a parte l'aspetto puramente estetico, si rivelano in fondo sempre il solito vecchio gioco.

ON YOUR MARKS...

Analogamente a quanto avveniva nel *prequel*, pubblicato circa quattro anni fa, in **International Track & Field 2** la schermata delle opzioni si presenta piuttosto scarna: in pratica vi sarà consentito solo di modificare lo schema di comandi di *default* e di regolare le principali impostazioni audio/video. Le modalità di gioco sono ora diventate due (*Arcade* e *Competition*), anche se già dopo poche partite vi renderete conto che le diversità di funzionamento tra l'una e l'altra si rivelano alla lunga quasi

PIGIATE SUI TASTI A PIÙ NON POSSO E, UNA VOLTA SULLA LINEA, SALTATE CON UN'ANGOLAZIONE INTORNO AI 40°: LA RICETTA DEL SALTO IN LUNGO, NEGLI ANNI, RIMANE SEMPRE LA STESSA...

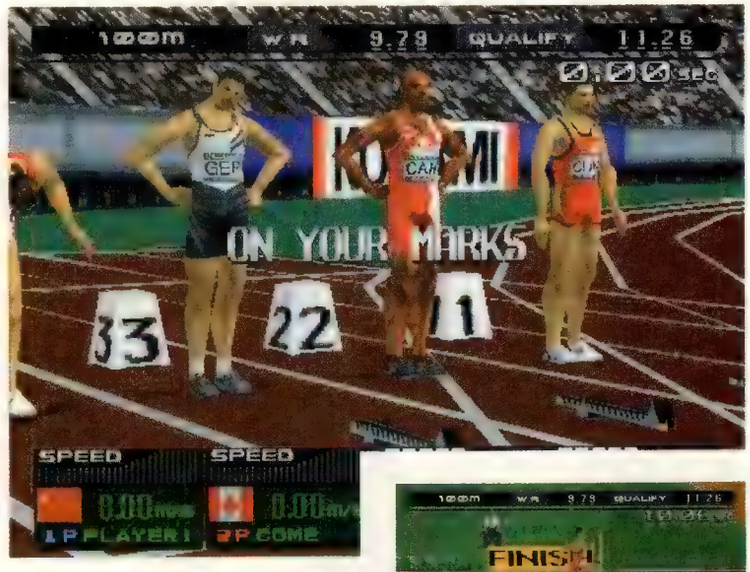
irrilevanti. Quando dunque vi sarete adeguatamente scaldati i pollici e avrete trovato una collocazione adeguata per evitare che il vostro joypad se ne schizzi via proprio nel momento del *rush* finale dei 100 metri piani, sarà il momento di scegliere nome e paese d'origine dell'atleta che vi rappresenterà sullo schermo durante le gare. Sfortunatamente tra le varie nazionalità selezionabili non è presente l'Italia: anche senza doverci avventurare in discorsi troppo partigiani, tale scelta appare abbastanza discutibile, considerando che sono invece disponibili nazioni dalle limitate tradizioni olimpiche, come l'Olanda, o dotate di un interesse del tutto marginale per quanto potrebbe riguardare un discorso di *marketing* del prodotto, come la Cina o il Kenya. Le discipline nelle quali vi potrete cimentare sono ora diventate ben dodici e, tutto sommato, la loro varietà si rivela pienamente sufficiente al fine di consentire all'utente di ricreare sul proprio monitor lo spirito e il coinvolgimento di una vera Olimpiade. Oltre alle prove che potremmo definire classiche per il genere videoludico di cui ci stiamo occupando (100 metri piani, salto in lungo, lancio del martello e lancio del giavellotto) in **IT&F2** sono presenti anche: salto del cavallo, sollevamento pesi, tuffi dal trampolino, 50 metri nuoto stile libero, salto con l'asta, 500 metri canoa e ben due tipi di competizioni ciclistiche (chilometro su pista e sprint uno contro uno).

READY... GO!

Probabilmente al fine di aumentare la spettacolarità del titolo, i programmatori Konami hanno in quest'occasione puntato ad accentuare al massimo l'impronta "televisiva" del prodotto. Tale caratteristica appare evidente sin dall'inizio di ogni gara: selezionata la disciplina nella quale cimentarvi, il gioco vi proporrà prima di tutto un'ampia panoramica sull'area nella quale si svolgerà la competizione (stadio, piscina, palestra, e via dicendo), poi, analogamente a quanto avviene in TV, potrete assistere ad una presentazione personalizzata di ciascuno degli atleti in azione (con tanto di riprese da una *steady-cam* virtuale che andrà a coglierli da vicino mentre sono ancora intenti a completare il riscaldamento o ad eseguire esercizi di *stretching* per i muscoli). Ovviamente la competizione vera e propria verrà seguita sullo schermo grazie ad alcune telecamere virtuali che, ora zoomando, ora ruotando intorno al campo di gara, vi proporranno immagini sempre altamente spettacolari, anche se, a dire il vero, a volte non proprio ideali per consentirvi di tenere sotto controllo nel migliore dei modi la *performance* del vostro atleta. Concluso ciascun evento, ecco infine il classico *replay* grazie al quale potrete riammirare la vostra prestazione (nel caso, ad esempio, abbiate stabilito il record mondiale di salto in lungo) o constatare i vostri errori (nel caso abbiate spedito il peso del lancio del martello direttamente in mezzo alla faccia di uno dei giudici...). Rispetto ai precedenti titoli dello stesso filone, i controlli sono rimasti del tutto invariati nelle discipline "tradizionali" (per arrivare primi nei 100 metri, anche stavolta l'unica cosa che dovrete fare sarà mitragliare a più non posso i tasti del vostro povero *joypad*), mentre nelle prove più "innovative", essi si dimostrano più o meno azzeccati a seconda dei casi: assai funzionali nelle due competizioni ciclistiche, risultano dei meri esercizi in stile "*combo* da picchiaduro" nel salto del cavallo (dove la riuscita della figura sarà il risultato della perfetta pressione dei pulsanti secondo una particolare sequenza), mentre appaiono decisamente mal riusciti in prove come i 500 metri in canoa (qui dovrete coordinare i colpi di pagaia premendo i tasti secondo le indicazioni di un *display*: il problema è che se allontanerete anche solo per un istante lo sguardo da tale indicatore, ad esempio per controllare la posizione del vostro atleta in gara, perderete immediatamente il ritmo di pagaiata e cederete subito diversi metri agli avversari). Passando all'analisi dell'aspetto tecnico, **IT&F2** evidenzia un discreto impegno a livello realizzativo: pur non arrivando ai limiti stabiliti da **Decathlete** (il titolo per Saturn che attualmente costituisce il riferimento per il genere videoludico che stiamo trattando), la grafica, non molto definita ma sempre pulita e "solida", rende il gioco abbastanza piacevole da vedere. Per il resto il titolo conferma in pieno tutti i pregi e i difetti degli altri prodotti simili: divertente e coinvolgente sul breve periodo e nell'utilizzo in *multiplayer* (le sfide alle quali possono partecipare fino a quattro giocatori contemporaneamente risultano particolarmente appassionanti), **IT&F2** diventa assai noioso e monotono già dopo poche partite in solitario. Se dunque nella vostra collezione di videogiochi rientra già qualche altro "simulatore olimpico" direi che, per qualche disciplina e qualche poligono in più, probabilmente vale la pena di pensarci due volte prima di effettuare una nuova spesa.

Igor Berzi

VOTO **79%**

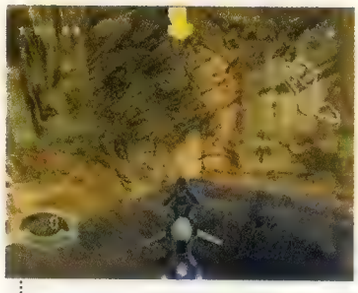


NEI 100 METRI PIANI NON OCCORRONO PARTICOLARI STRATEGIE: SEMPLICEMENTE, PIGIATE SU QUEI DANNATI TASTI!

LA PROVA DEI TUFFI DAL TRAMPOLINO DI TRE METRI È, TECNICAMENTE, UNA DELLE PIÙ DIFFICILI DA COMPLETARE CON SUCCESSO: OLTRE A SMANETTARE FURIOSAMENTE SUI TASTI DEL *JOYPAD* DOVRETE AGIRE CON TEMPISMO IN MODO DA PERMETTERE ALL'ATLETA UN CORRETTO INGRESSO NELL'ACQUA.

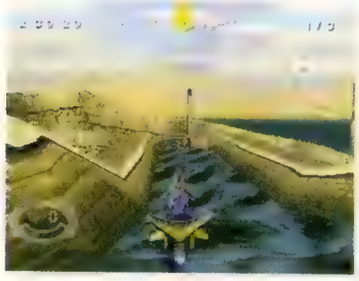
JET RIDER 3

Mentre negli Stati Uniti l'idillio tra la serie **Jet Rider** e il pubblico non accenna ad aver fine, l'Europa accoglie la terza edizione della saga. Riuscirà 989 Studios a conquistare anche la raffinata ed esigente utenza del Vecchio Continente?



LE CAVERNE ABBONDANO IN JET RIDER 3, COSÌ COME L'ACQUA. NATURALE QUINDI UNIRE LE DUE COSE...

I PASSAGGI SOSPESI TALVOLTA SONO IN GRADO DI CREARE QUALCHE PROBLEMA, MA RARAMENTE UN ERRORE PUÒ COMPROMETTERE UN'INTERA GARA.



Versione:	Europea
Casa:	989 Studios
Sviluppatore:	Pacific Coast Power & Light
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

L'INTERROGATIVO POSTO NELL'INTROduzione, al primo impatto, potrebbe apparire piuttosto insensato, dal momento che i primi due **Jet Rider** non sono certo stati artefici di prestazioni commerciali disastrose sul mercato europeo, ma si sa, talvolta le apparenze ingannano, e questo è proprio uno di quei casi in cui un'analisi superficiale dell'argomento trattato non è affatto sufficiente. Nonostante le vendite più che dignitose, infatti, la serie **Jet Rider** non ha mai raggiunto in Europa la condizione di vero e proprio *cult* che ha assunto sin dal primo episodio negli Stati Uniti, dove ogni nuova uscita associata a questo *franchise* viene tuttora acclamata e salutata con grande entusiasmo, tanto dal pubblico quanto dalla critica (che si era dimostrata leggermente più freddina solo nei confronti della seconda edizione, comunque giudicata più che buona). La stessa scena si è ovviamente ripetuta, manco a dirlo, con il rilascio sul mercato di **Jet Rider 3**, immediatamente definito come il migliore dei tre titoli appartenenti alla saga, nonché come uno dei più divertenti e coinvolgenti giochi di guida su PlayStation. Quest'ultima affermazione, in particolare, appare decisamente eccessiva dopo un attento esame del gioco, tanto da far pen-

ANCORA UNA CAVERNA, STAVOLTA CON DUE LEONI ALL'INGRESSO. NON MOLTO RASSICURANTE...

sare che anche stavolta 989 Studios non otterrà l'agognato trionfo al di fuori della propria terra d'origine...

GOTTA OVERTAKE'EM ALL!

Jet Rider 3, come ci si poteva ragionevolmente aspettare da un *sequel*, riprende la maggior parte dei punti fermi della serie e si limita ad aggiungere elementi marginali, come ad esempio gli sponsor (manovra già eseguita da Sony con **Cool Boarders 4**). Rimangono quindi le moto sospese su un cuscino d'aria, la cui quota è ora salita a undici, e i pilastri energetici a cui ancorarsi nelle curve più difficili, così come sono ancora presenti le leggere differenze tra un veicolo e l'altro (assai difficili da percepire una volta entrati nel vivo della gara) e il *design* un po' banale, sia per le moto che per i protagonisti, di chiara matrice fumettistica statunitense. Sono stati ereditati dai primi due **Jet Rider** anche i caricamenti piuttosto lenti e la maggior parte delle opzioni e delle modalità di gioco, incluso il campionato a punti intorno al quale ruotano tutte le altre possibilità concesse all'utente, peraltro non numerosissime e niente affatto dissimili da quella che è la dotazione standard di opzioni per un gioco di guida, sia esso su ruote o cuscini d'aria. Detto questo, possiamo passare ai meriti e ai demeriti specifici di **Jet Rider 3**, partendo dal motore tridimensionale che, a ragion veduta, è probabilmente l'elemento che ha subito i ritocchi più evidenti nel passaggio dalla seconda alla terza edizione della serie. Quest'ultima può vantare diversi aspetti positivi, tra cui uno scorrimento adeguatamente veloce, un aggiornamento dello schermo generalmente coerente, un gran numero di strutture a bordo pista assai massicce nella maggior parte dei casi, degli effetti di illuminazione dinamica più che discreti (già visti parecchie volte, però, e non solo nei pro-

dotti di questo tipo) e un set di *texture* molto colorate, anche se spesso un po' sgranate, che contribuiscono a dare l'impressione di un gioco cromaticamente vivace, ma al tempo stesso "grezzo" e poco rifinito nei particolari. Una maggiore attenzione da parte dei programmatori l'avrebbero meritata anche il *frame rate* (non sempre impeccabile) e la telecamera virtuale, che nel corso dei salti e delle evoluzioni più confuse finisce per non inquadrare neanche un metro di pista fino al momento dell'atterraggio, complicando così in modo inverosimile l'orientamento e rendendo talvolta obbligatorio il ricorso alla freccia posta nella parte alta dello schermo, deputata ad indicare il verso di percorrenza della pista. È invece da lodare l'impiego del *fogging* come condizione atmosferica associata alla pioggia e non come espediente per il mascheramento del *draw-in*, della cui riduzione si occupa la natura estremamente tortuosa dei tracciati; negli spazi aperti, ad ogni modo, i limiti del motore poligonale si palesano in modo più evidente e si manifestano attraverso l'improvvisa apparizione di intere sezioni dello scenario, inaspettatamente tracciate e rivestite dagli algoritmi tridimensionali all'interno di porzioni dello schermo dove fino a pochi istanti prima c'era il vuoto più assoluto. Automatica, quindi, l'attribuzione di una larga sufficienza alla sezione tecnica di **Jet Rider 3**, tutto sommato allineata alla media attuale dei titoli per PlayStation e accompagnata da effetti sonori e temi musicali adatti allo spirito del gioco, ma non esattamente esaltanti.

OCCHIO ALLA GHIGLIOTTINA, UOMO...

All'interno del CD di **Jet Rider 3**, chiaramente, di ghigliottine vere e proprie non ce ne sono, ma in compenso è possibile trovare più di un surrogato di tali strumenti di morte nel corso del gioco. In altre parole, 989 Studios ha ritenuto opportuno mantenere le incongruenze già riscontrate nei tracciati dei primi due episodi, tra cui i letali tralicci metallici dei *checkpoint* inspiegabilmente posti in posizioni adattissime alla decapitazione dei piloti più distratti; tali irritanti incidenti non fanno altro che mettere in luce quello che, in fin dei conti, è uno dei peggiori punti deboli di **Jet Rider 3** in particolare e dell'intera serie più in generale, ovvero il *track design*. Anche in questa terza edizione gli sviluppatori hanno ben pensato di costruire dei percorsi incredibilmente confusionari, troppo spesso votati al caos per via dei passaggi eccessivamente tortuosi e dei frequenti incontri frontali con i concorrenti attardati o con i primi del gruppo; l'orientamento, inoltre, viene reso difficoltoso dalla natura stessa delle piste, ambientate in alcuni casi in spazi troppo vasti ed aperti, e dall'occasionale necessità di ripercorrere lo stesso tratto del percorso in diversi frangenti del giro in corso, di solito in direzioni differenti (ed è proprio in questi casi che si vanno ad incontrare faccia a faccia gli altri piloti). I grandi dislivelli verticali introdotti da 989 Studios al fine di differenziare **Jet Rider 3** dal predecessore, le scorciatoie, le gradevoli ambientazioni e le rare sezioni disegnate con coerenza e fantasia finiscono per contare poco o nulla ai fini del *gameplay*, irrimediabilmente compromesso dai problemi sin qui elencati. Ma non è tutto, dato che anche il modello di guida fa la sua parte e, pur presentando diverse migliorie rispetto al passato, ricalca in più punti i dettami imposti dal *franchise*. Ciò implica l'adozione di una condotta decisamente poco tecnica da parte del giocatore, i cui eventuali sforzi volti a guidare con precisione e pulizia vengono immancabilmente mortificati dalla possibilità di ottenere gli stessi identici risultati limitandosi ad accelerare e rimbalzare sui muri che delimitano i tracciati, la cui sporadica assenza (gli sprofondi e le fosse senza fondo non abbondano nelle 19 piste preparate da 989 Studios) costringe di tanto in tanto a prestare un minimo di attenzione in più, ma non a pennellare le curve come si farebbe in un buon gioco di guida. Tale operazione, d'altro canto, verrebbe inevitabilmente complicata dal sistema di controllo, piuttosto complesso per un titolo di questo tipo, ma anche approssimativo e un po' carente per quanto riguarda l'immediatezza nella risposta ai comandi. Il quadro generale, alla luce di quanto si è detto, non è certo incoraggiante: **Jet Rider 3** non riesce infatti a divertire come dovrebbe e, pur presentando una discreta longevità (dovuta più al buon numero di piste che non all'abilità dei piloti controllati dalla CPU, mai troppo agguerriti), non riuscirà in alcun modo a conquistare i fanatici delle simulazioni di guida tradizionali, e neppure i seguaci del *racing game* meno ortodossi. Il fatto che la serie **Jet Rider** continui ad andare molto bene in America, come detto in apertura, è assolutamente innegabile ed è dimostrato dalla stessa esistenza di questa terza edizione. Ma il motivo del successo incontrato dal *franchise* in questione, a questo punto, è davvero avvolto dal mistero più fitto...

Erik Pede

VOTO **64%**

QUESTO È UNO DEGLI SPROFONDI CHE INCONTRERETE DI TANTO IN TANTO. OCCHIO!

LE ROCCE DI FRONTE A VOI SONO MENO MINACCIOSE DI QUANTO SEMBRINO: CHIUDETE GLI OCCHI E ACCELERATE!

LA PIOGGIA VIENE RAPPRESENTATA IN MODO PIUTTOSTO FEDELE DAL MOTORE 3D DI JET RIDER 3.

DURANTE I CARICAMENTI È POSSIBILE STUDIARE I TRACCIATI GRAZIE A QUESTE DETTAGLIATE MAPPE.

QUESTA LOCAZIONE È SENZA DUBBIO UNA DELLE MIGLIORI IN ASSOLUTO, SOTTO OGNI PUNTO DI VISTA.

NBA LIVE 2000

Sua Maestà Michael Jordan è tornato!
O meglio, è arrivato per la prima volta nel mondo sportivo di Electronic Arts...

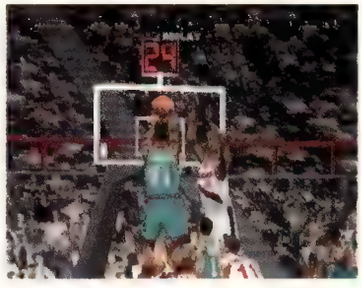
IMMANCABILE ORMAI IN OGNI SIMULAZIONE DEL GENERE, ECCO IN TUTTO IL SUO SPLENDORE LA GARA DEL TIRO DA TRE PUNTI!

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Sportivo

CONTINUA LA SAGA DI NBA LIVE DI Electronic Arts con l'edizione 2000, caratterizzata dalla presenza di alcune interessanti novità e da tutta una serie di elementi che mostrano ancora una volta l'attenzione con cui i programmatori della casa statunitense curano anche i più piccoli dettagli. Basta prendere in mano la confezione per accorgersi della prima novità: infatti di fianco a Tim Duncan, superstar dei campioni NBA, i San Antonio Spurs, troneggia l'emblematica scritta *"Jordan is back!"*. Incredibile (fino a un certo punto, considerando che stiamo parlando di Electronic Arts) ma vero, per la prima volta nella storia della saga di **NBA Live** anche il più grande giocatore di tutti i tempi è disponibile e può essere utilizzato sia selezionando l'*All Star Team* degli anni '90 che affrontando una delle nuove modalità di gioco, l'uno contro uno.

ONE ON ONE

La modalità uno contro uno è fondamentalmente ispirata ai classici incontri visibili su tutti i più famosi *playground* statunitensi, in cui due giocatori si sfidano senza esclusione di colpi al meglio degli undici punti. Schiacciate ed evoluzioni di vario genere sono all'ordine del giorno in questo tipo di partite che, grazie all'ampia gamma di giocatori disponibili, possono vedere uno contro l'altro cestisti che per ovvi motivi anagrafici non hanno mai potuto sfidarsi nella realtà; la possibilità di utilizzare giocatori storici rappresenta certamente un'aggiunta di notevole interesse in un titolo già ricco nel campo delle opzioni e delle modalità di gioco. Dopo aver scelto la competizione a cui prendere parte, prima di cominciare la partita vera e propria bisogna impostare una serie di parametri che influenzano in maniera piuttosto evidente lo svolgimento della partita: chi preferisce affrontare match basati più sullo spettacolo che sulla tattica può decidere, per esempio, di eliminare quasi tutti i fischi arbitrali, mentre chi vuole giocare seguendo tutte le regole (compresa la difesa illegale, una vera rarità in questo genere di giochi) può soddisfare le proprie esigenze attivando tutte le opzioni disponibili. L'aspetto più



interessante in questo settore è che, come già scritto, le varie impostazioni hanno un notevole impatto sul comportamento dei giocatori in campo: l'intelligenza artificiale dei giocatori controllati dalla CPU è sempre abbastanza elevata, ma settando il gioco a livello *Simulation*, con tutti i falli e le regole attivate, si ha veramente la sensazione di trovarsi in una partita di basket. Stride decisamente con quanto appena scritto la rappresentazione grafica di alcune giocate, in particolar modo di buona parte delle schiacciate: quando un giocatore si trova solo nei pressi del canestro, soprattutto se sta giungendo in corsa, si esibisce in salti assolutamente irreali (non raggiungiamo i livelli di **NBA Jam**, ma poco ci manca), superando in maniera abbastanza evidente il canestro per poi ricadere ad alta velocità. Se escludiamo questo peccato di presunzione da parte dei programmatori, è difficile trovare qualche altro difetto nella grafica: le animazioni di ottima qualità riproducono con attenzione tutte le possibili giocate e i cestiti virtuali si esibiscono con assoluta naturalezza in passaggi dietro la schiena, palleggi tra le gambe, finte e molto altro ancora. L'assoluta cura nei dettagli è visibile anche nell'attenzione con cui sono state realizzate le varie arene; giocando per esempio nei campi delle formazioni anni '50 e '60 non è presente la linea da tre punti, mentre nelle arene più recenti sono stati riprodotti con fedeltà sia il parquet che tutti gli elementi di contorno. Ottima anche l'opzione replay, in cui è possibile sbizzarrirsi rivedendo le azioni più spettacolari praticamente da qualsiasi inquadratura, sia utilizzando le normali visuali di gioco (peraltro tutte abbastanza comode) che muovendo liberamente la visuale, decidendo se seguire un particolare giocatore oppure la palla.

LIVE FROM ASSAGO

La versione italiana, ovvero quella recensita da **SPC**, si avvale, oltre che di una completa traduzione di tutti i menu e delle opzioni, anche del commento di Guido Bagatta che sottolinea ogni giocata con discreta precisione: le poche imprecisioni riscontrate (il commento a una schiacciata a due mani quando il giocatore ha segnato in sottomano, ad esempio) sono tutto sommato sopportabili e comunque si verificano abbastanza di rado. La valutazione finale su **NBA Live 2000** non può quindi che essere decisamente elevata; l'ottima realizzazione tecnica e la notevole cura negli elementi di contorno sono supportate infatti da una struttura di gioco studiata con attenzione, che può contare tra l'altro su un sistema di controllo impeccabile che permette di eseguire giocate semplici, ma anche di esibirsi in azioni più complesse (finte, blocchi, scatti...). La ciliegina sulla torta è rappresentata dall'elevata longevità garantita dall'ottima calibrazione del livello di difficoltà (e dell'intelligenza artificiale di tutti i giocatori sul campo), nonché dalla presenza di modalità di gioco in grado di impegnare a fondo anche i giocatori più esperti. In questo campo l'opzione regina è senza dubbio quella denominata Stagione in cui è possibile riprodurre sin dalle prime fasi un campionato NBA, comprese le trattative di mercato, indispensabili per migliorare le potenzialità della propria formazione. **NBA Live 2000** è un titolo completo in cui i pochi difetti passano in secondo piano se confrontati con i numerosi pregi.

Ovvio quindi che l'acquisto di questa nuova produzione di Electronic Arts sia caldamente consigliato, soprattutto ai numerosi appassionati di questa spettacolare disciplina sportiva.

Marco Ravetto

VOTO **89%**

NEL REPLAY È POSSIBILE VEDERE LE AZIONI PIÙ SPETTACOLARI DA QUALSIASI ANGOLAZIONE.

JULIUS ERVING CONTRO MICHAEL JORDAN? TUTTO È POSSIBILE NEL *PLAYGROUND* DI **NBA LIVE 2000**.

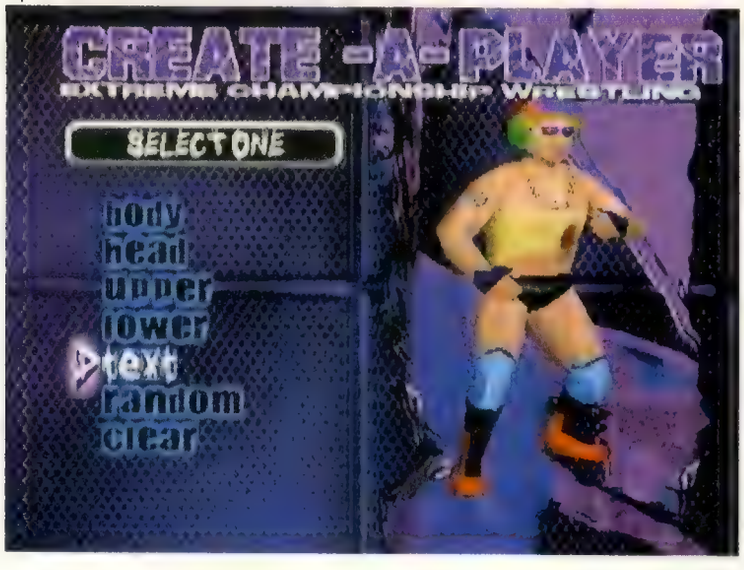
ECW HARDCORE REVOLUTION

"Grazie" allo stacanovismo di Acclaim, una nuova lega di wrestling invade il mondo delle console. State all'occhio... questi picchiano davvero!

Versione:	Europea
Casa:	Acclaim
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

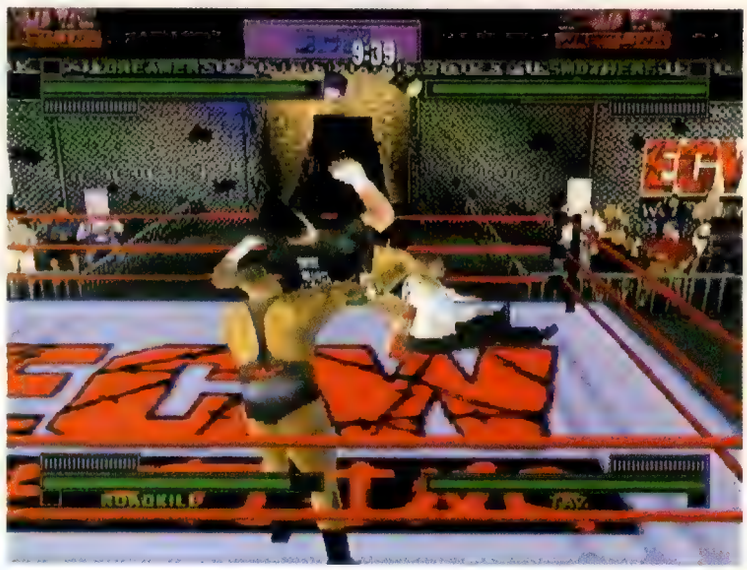
ECCO UN PAIO DEI PIÙ FAMOSI LOTTATORI DELLA LEGA ECW... BELLE FACCE, NON C'È CHE DIRE...

NELLE PRIME FASI DELLA CARRIERA DOVRETE ABITUARVI A COMBATTERE IN PALAZZETTI DI PICCOLE DIMENSIONI.



PARLANDO DI WRESTLING SI È SEMPRE abituati a pensare alla WWF e alla WCW, ma negli Stati Uniti esistono decine e decine di altre leghe, più o meno importanti, che organizzano incontri di wrestling con alterne fortune. Tra tutte queste leghe sta riscuotendo buon successo ultimamente la ECW, anche grazie alla discreta violenza dei combattimenti. E' sufficiente infatti vedere una volta l'introduzione di **ECW Harcore Revolution**, nuova produzione Acclaim, per rendersi conto di come questi lottatori facciano veramente sul serio, esibendosi in salti, evoluzioni e attacchi impressionanti. Peccato solo che, dopo aver visto il filmato e dopo essere passati alla schermata delle opzioni, appaia subito evidente una cosa: **ECW Wrestling** altro non è che un'edizione leggermente modificata di **WWF Attitude**, con nuovi personaggi e nuove mosse. Nulla è cambiato per quanto riguarda il numero di modalità di gioco disponibili (peraltro veramente elevato) e per quanto riguarda le opzioni che consentono, oltre che di impostare una serie di parametri riferiti all'incontro, anche di creare dal nulla il proprio lottatore ideale, stabilendone sia l'aspetto fisico che le caratteristiche tecniche (potenza, agilità, resistenza, ma anche tutte le mosse). Per chi non vuole perdere tempo a creare il proprio personaggio, e desidera gettarsi immediatamente nella mischia sono disponibili una serie di stravaganti personaggi, perfetti sconosciuti per il pubblico italiano, dotati di diverse caratteristiche e abilità. **ECW HR**, come tutte le precedenti produzioni del genere di Acclaim, è in grado di soddisfare sia i giocatori alla ricerca di una sfida rapida e senza troppe pretese che quelli più esigenti. Oltre a diversi incontri di esibizione, adattabili a proprio piacimento grazie alla presenza di un numero notevole di parametri, è presente anche una modalità denominata Carriera in cui bisogna diventare campioni del mondo partendo dalle posizioni più basse della classifica: una sfida veramente notevole, soprattutto se consideriamo che gli avversari più avanzati sono veramente difficili da sconfiggere. La ricchezza di opzioni di **ECW HR** non riesce però a mascherare gli evidenti difetti che riguardano la struttura di gioco; in diverse situazioni infatti l'azione diventa troppo caotica tanto che può essere più fruttuosa la pressione casuale dei tasti che il tentativo di eseguire mosse e combinazioni elaborate e, soprattutto contro gli avversari meno abili, è facile vincere utilizzando con costanza lo stesso attacco. Non è all'altezza di altre produzioni del genere neanche la realizzazione tecnica, povera nei fondali (tra i peggiori mai visti) e solamente sufficiente per quanto riguarda la definizione e le animazioni dei vari lottatori. Certo, può essere interessante l'idea di combattere in una nuova lega, con nuovi personaggi e nuove mosse, ma se questo è il risultato finale allora continuiamo a preferire la cara e vecchia WWF...

Marco Ravetto



VOTO **70%**

covery®

Linea accessori per Playstation™ Compatible

Action Figures - DVD Hardware e Software

Listino per Rivenditori

Visitate il nostro sito internet: http://www.virtualdvd.net

Prodotto e distribuito da VIRTUAL

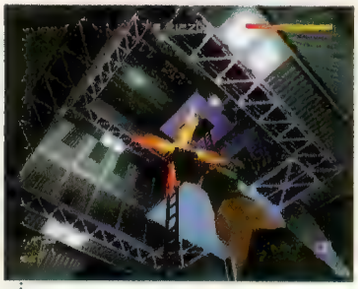
Strada del Bargello, 100 - 47891 DOGANA (RSM)
Tel. 0549.909775 - Fax 0549.909723
E-mail: info@virtualdvd.net

Tutti i nomi, i loghi e marchi sono dei rispettivi proprietari. / All names, logos etc. Are trademarks of their respective companies

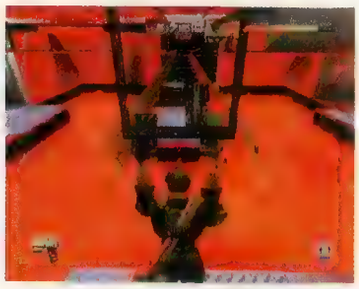
FIGHTING FORCE 2

Fighting Force 2... se il nome vi ricorda qualcosa, non è un caso. Eidos due anni fa aveva provato, con il primo episodio, a mettere insieme un *beat 'em up* alla **Double Dragon/Fighting Force** in 3D con una componente esplorativo-avventurosa. Purtroppo.

Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Core Design
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura dinamica 3D



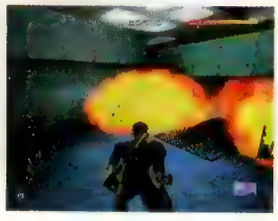
LA VISUALE IN PRIMA PERSONA, UTILIZZABILE CON LA PISTOLA, SI RIVELA MOLTO UTILE IN DIVERSE SITUAZIONI.

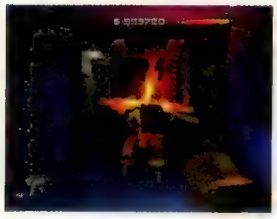


OGGI, ALL'ALBA DEL NUOVO MILLENnio che PlayStation 2 inaugurerà il prossimo marzo, eccoci di nuovo alle prese con un **Fighting Force** cui è stato, come d'uopo, posposto il numero due. Il capostipite, ad onor di cronaca, si era dimostrato, in barba all'intensa *hype* che era stato in grado di suscitare, un sostanziale *flop*. Anche questa volta, lo possiamo preannunciare, non ci troviamo davanti a nulla di particolarmente sconvolgente o rivoluzionario. La trama del gioco, in presunto stile *cyberpunk*, vede il mondo controllato da affamate e dissennate multinazionali, che non esitano a sbranare tutto e tutti in nome del conto in banca degli amministratori delegati. Niente di male, direte voi, ma là dove i comitati di consumatori non possono ormai più fare alcunché, ecco che interveniamo noi nei panni di Hawk Mason, un soldato pieno zeppo di innesti biomeccanici, dalla testa ai piedi, *optional* che lo rendono l'ultimo grido nel campo della guerriglia urbana. Il rinato comitato di consumatori ci affiderà le missioni più svariate, dalla distruzione di un super computer al furto di una nuova lega metallica, che in realtà all'atto pratico si trasformano tutte nella medesima sequenza di calci, pugni, sprangate in faccia al nemico e così via.

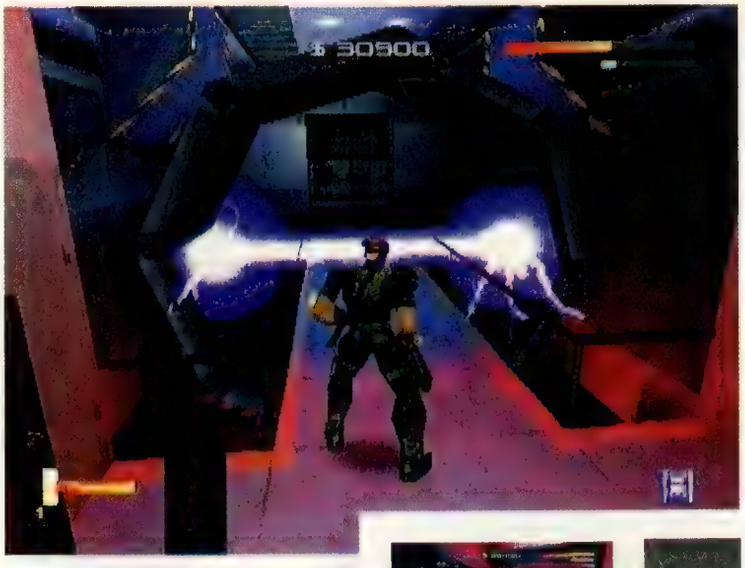
USE THE FORCE

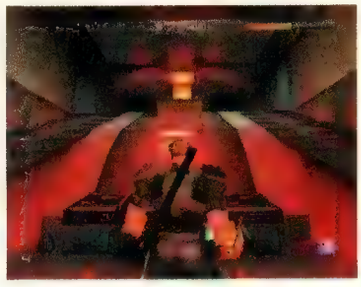
Come nel caso del precedente **Fighting Force**, il nostro uomo è una sorta di Van Damme con una maggior, se possibile, propensione alla violenza. Calci e pugni sono il suo pane, ed è in grado di organizzarli in *combo* di differente efficacia, magari accompagnate da un bel salto. Ma le doti di Hawk non si fermano qui. Da vero guerriero cyberpunk, Hawk può raccogliere e utilizzare una lunga e varia serie di attrezzi per fare del male, divisi in due categorie principali mutuamente esclusive: armi da fuoco e armi improprie. Nella seconda ricadono spranghe, asce, tubi di acciaio, tubi elettrificati e quant'altro è possibile raccogliere da terra e sbattere in faccia a un tizio. Tra le armi da fuoco troviamo invece la classica pistola, molto efficace e utilizzabile in una visuale in prima persona particolarmente utile per riuscire a colpire il bersaglio. Pistola che Hawk tiene orizzontale, come il miglior Mel Gibson nei vari *Arma Letale*. Bello. Oltre alla pistola abbiamo a disposizione una sorta di mitra del giorno che verrà, poco cyberpunk e simile alle pistole dei cartoni di Hanna & Barbera: meno divertente. Lo *shotgun* del 2000 è invece completamente inutile dal punto di vista pratico, ma un gioco violento senza fucile è come una torta alla panna senza panna. Dicevamo prima che le due tipologie di armi sono mutuamente esclusive, in quanto se si impugna per esempio una spranga, e si sceglie poi di utilizzare una pistola, la prima verrà gettata a terra. Al contrario, se si passa da un mitra allo *shotgun*, il problema non sussiste. Non è molto chiara la logica dietro questa scelta, che costringe a

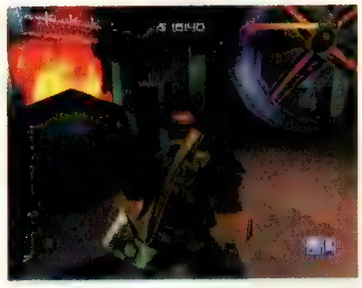


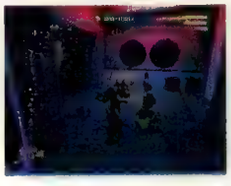


gettare via un'arma ogni volta che la vena di Hawk passa dal tecnologico al tradizionale e viceversa, ma tant'è. Dunque, il nostro Hawk ha a propria disposizione una certa mole di metodologie distruttive, che dovrà applicare con zelo ai nemici. Questi ultimi, variamente armati e per lo più innocui se in numero inferiore alla mezza dozzina, rappresentano poco più di un punto in cui colpire con pistola o spranga, in quanto sono totalmente ebeti e idioti. Per lo più attendono supinamente che lo stress quotidiano del giocatore venga loro scaricato addosso attraverso le aggressive movenze di Hawk, pratica che si rivela distensiva per i primi dieci minuti, ma in seguito molto meno. La meccanica di gioco, a dir poco semplice e lineare, prevede che il protagonista entri in una stanza, elimini fantasiosamente la presenza nemica, distrugga le varie casse e i bidoni esplosivi che contengono munizioni, armi o bombe a mano, e apra la porta della stanza successiva. Talvolta, per indurre il giocatore a sospettare che **Fighting Force 2** possa regalare qualche attimo di distrazione dalla noiosa e reiterata sequenza entra-uccidi-apri la porta, un messaggio dall'unione armata consumatori ci informa di eventuali cambiamenti di obiettivo: assolutamente patetico, in quanto l'attività del giocatore non ne è di fatto influenzata in alcun modo. La componente avventurosa passa diremmo in secondo piano, in quanto le chiavi, talvolta necessarie, vengono abbandonate dai nemici uccisi, e considerato che uccidere i nemici è l'unica cosa che si deve fare, le conclusioni sono ovvie. Ad ogni buon conto, nel caso il sottile sarcasmo che ci siamo sforzati di far filtrare da queste righe non fosse riuscito a convincervi del tutto, diciamo chiaramente che il gioco è di fatto di un piattume raro, assolutamente ripetitivo e privo di qualsiasi stimolo a continuare l'esperienza ludica. La decantata varietà di armi o di mosse è assolutamente scevra di effetti positivi sulla giocabilità, tragicamente minata, oltre che dal *concept* bacato, anche da controlli orribilmente fallaci, che rendono ogni tentativo di perpetrare un'azione, qualsiasi essa sia, quasi una sofferenza. Discorso ben diverso invece per quanto riguarda la grafica. Passando pietosamente ed eroicamente sopra a clamorosi acciacchi del motore









3D, munito di doti magiche che fanno apparire e scomparire muri e spostano il punto di vista ad angolazioni che definire poco ortodosse è poco, ci troviamo per le mani un livello e uno stile grafico apprezzabile, diremmo anzi sopra la media. Le locazioni sono architettonicamente convincenti, e l'uso degli effetti è sapiente e azzeccato. Gli accostamenti cromatici sono ottimi, e nel complesso, per l'occhio, una partita a **Fighting Force 2** è un'esperienza piacevole. Peccato che subito dietro ci sia il cervello, che invece ha da ridire un paio di cosette. Una delle quali è ben simboleggiata dalla seguente domanda: perché i difetti che due anni fa hanno falcidiato il primo episodio sono ancora qui, identici a sé stessi? Perché la giocabilità è così tragicamente bassa? Perché i controlli così tremendamente inefficaci? Perché fare un *sequel*, a due anni di distanza, di un gioco che aveva ampiamente dimostrato di possedere ben scarse doti? Forse Hawk ha passato troppo tempo in compagnia di Lara Croft... dobbiamo forse attenderci un **Fighting Force 3** e un **Fighting Force Last Revelation**? Il nuovo millennio videoludico inizia a marzo, per fortuna. Tra le cose vecchie da gettare dalla finestra consiglieremmo una certa politica di mercato, che più che sottoprodotti non è in grado di regalarci. Pardon, di cercare di venderci.

Matteo Tenca

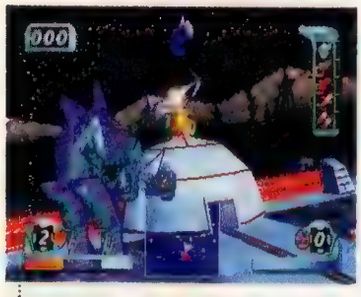
VOTO **75%**

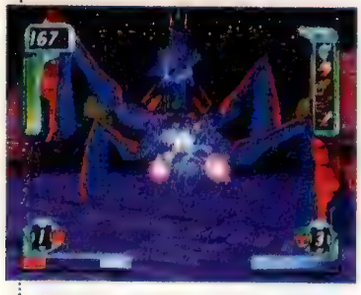
I NEMICI SONO TOTALMENTE INCAPACI DI UNA REAZIONE SENZIENTE.

SPACE DEBRIS

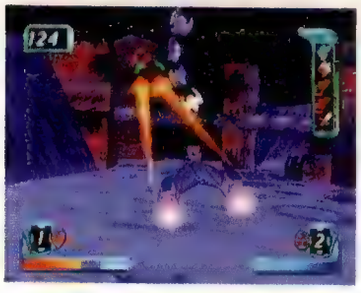
Se un'ondata apparentemente infinita di alieni e cromatismi da distacco della retina non vi spaventano, **Space Debris** potrebbe essere il gioco adatto a voi. Potrebbe...

Versione:	Europea
Casa:	SCE
Sviluppatore:	Rage
N°Giocatori:	1
Genere:	Sparatutto





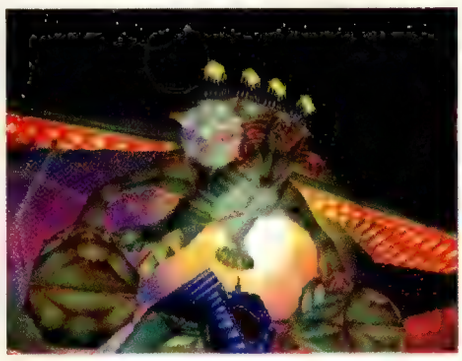
CONTRO CERTI BOSS DI FINE LIVELLO NON ESISTE NESSUN INSETTICIDA CHE FACCIA EFFETTO: BISOGNA RICORRERE AI CARI VECCHI LASER E A RIFLESSI SEMPRE PRONTI.

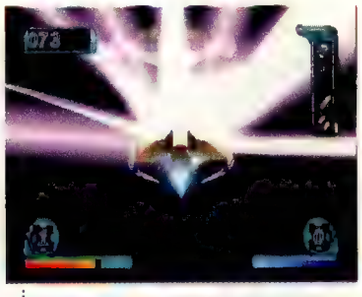


IL RAPPORTO CHE LEGA IN MODO indissolubile PlayStation e Nintendo 64 è a dir poco bizzarro, e per più di un motivo. Ma ciò che incuriosisce davvero è la costanza con cui quasi tutti i produttori di *software* per la macchina Sony tentano di clonare, solitamente senza alcun successo, i giochi di quella che viene largamente ritenuta dagli stessi sviluppatori la piattaforma più debole tra quelle attualmente sul mercato, e cioè proprio il Nintendo 64. Non passa infatti mese che non veda la pubblicazione di un emulo di **Super Mario 64** o **Mario Kart 64** su PlayStation, ed ora alla lista degli alfieri di casa Nintendo clonati dalla concorrenza si è aggiunto anche il divertentissimo **Star Fox 64**, da cui i programmatori di Rage hanno visibilmente attinto a piene mani nel corso della realizzazione di **Space Debris**. Peccato, quindi, che le laboriose operazioni di rielaborazione e rivisitazione del *concept* originale non siano riuscite in pieno, se non sotto il punto di vista meramente tecnico che, del resto, è quello in cui da sempre si distingue Rage, i cui giochi sono senza dubbio più noti per i virtuosismi grafico-sonori che non per l'abbattimento delle frontiere degli stili di gioco convenzionali (qualunque sia il significato di questa oscura affermazione).

MEGLIO ABBONDARE IN LUCE PESANTE... Sin dalla ridottissima dotazione di opzioni, accessibili in seguito alla visione di un'introduzione in CG di discreto livello, **Space Debris** dichiara la propria natura di gioco dall'impostazione indiscutibilmente *arcade*; la completa localizzazione in lingua italiana e una voce del menu principale destinata a mostrare i segreti sbloccati durante il gioco sono le uniche concessioni che Rage ha fatto all'abbondanza di opzioni e documentazione che contraddistingue i videogiochi moderni, indipendentemente dal fatto che essi siano di stampo marcatamente realistico o meno. Ad ogni modo, una volta dato il via alle ostilità contro i soliti alieni, **Space Debris** recupera immediatamente parecchi punti grazie al buon impatto visivo e alla spettacolarità dell'azione su schermo, compromessa solo in parte dagli schemi cromatici che, oltre a sollevare più di un dubbio, riportano alla mente le sperimentazioni psichedeliche eseguite tanti anni fa sull'indimenticabile Commodore 64 dal buon vecchio Tony Crowther. Ciò non toglie che i poligoni macinati contemporaneamente dal motore tridimensionale di **Space Debris** siano sempre parecchi, puntualmente ricoperti da *texture* all'altezza della situazione nonostante una certa semplicità; gli oggetti in movimento, dal canto loro, sono davvero grandi e numerosi e possono contare sull'appoggio delle strutture fisse, a loro volta molto generose nelle dimensioni, e su un completissimo set di effetti speciali di ogni tipo, esibiti con grande noncuranza dal sopracitato motore poligonale e assolutamente gratuiti, se non addirittura fastidiosi, in diversi frangenti (nei quali l'impiego di tali effetti fa pensare ad una semplice dimostrazione di forza da parte degli sviluppatori di Rage e dei loro algoritmi di illuminazione dinamica). Sono di buon livello anche le enormi esplosioni, forse non perfettamente amalgamate con i fondali, ma comunque spettacolari, la cui visualizzazione non sembra tra l'altro influire in alcun modo sul *frame rate*, fortunatamente costante e piuttosto sostenuto. È invece senza infamia e senza lode la sezione audio, costituita da diversi temi musicali adeguatamente incalzanti, ma di contro poco originali, e dai soliti effetti sonori già sentiti in decine di sparatutto; stesso giudizio (orientato, se non fosse ancora chiaro, verso la semplice sufficienza) per la recitazione dei dialoghi in italiano, infarciti da toni ed espressioni che rimandano con la memoria ai tempi dei vecchi *b-movie* di fantascienza.

IL DESIGN DELLE VARIE ASTRONAVI IN GENERALE È DI BUONA QUALITÀ, CON STRUTTURE DALLE DIMENSIONI NOTEVOLI.





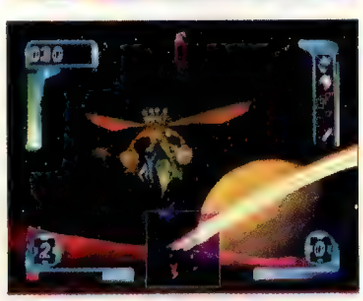
... CHE SOCCOMBERE NELLO SPAZIO PROFONDO!

Tutto bene per quanto riguarda la tecnica, quindi, ma come spesso accade in questi casi è con la struttura di gioco che arrivano le dolenti note. Dico questo perché oltre ai classici bonus, potenziamenti, mostri di fine livello e scontri rocamboleschi **SD** ha ben poco da offrire, tanto al giocatore medio quanto al vero appassionato di sparatutto, che difficilmente troverà nel titolo Rage qualcosa di originale o perlomeno stimolante, soprattutto dopo i fasti dei grandi giochi che hanno rinvigorito il filone degli shoot'em up su PlayStation (ovvero **Einhänder** di SquareSoft, **Raystorm** di Taito e **R-Type Delta** di Irem). Le sei diverse navi disponibili nel corso dell'avventura, praticamente identiche tra loro se non per alcuni piccoli particolari, e il design troppo spesso anonimo e poco ispirato degli stessi velivoli e dei mostruosi avversari non aiutano certo a risollevare le sorti di **SD**, che vanta però un sistema di controllo sufficientemente razionale, pratico e pronto alla risposta. Peccato che quest'ultimo non risulti di alcun aiuto nelle frequenti situazioni in cui, una volta colpiti, non si riesce a sottrarsi al fuoco nemico se non alla fine dell'ondata, dopo l'irritante perdita di parecchia energia in quella che è a tutti gli effetti una situazione in cui è praticamente impossibile non soccombere all'eccessivo caos sullo schermo. Tale caos, dopotutto, è una delle cause scatenanti che contribuiscono a dotare **SD** di un livello di difficoltà piuttosto elevato sin dai primi livelli, nel corso dei quali ci si può comunque rendere conto della curiosa accoppiata tra un ritmo di gioco frenetico, generato dalla presenza di raggi laser e navi avversarie in ogni dove, e una *routine* di scorrimento piuttosto lenta, che mal si adatta agli eventi e rende gli *stage* ancora più lunghi (in termini di tempo, s'intende) da portare a termine. Sono proprio le missioni, infine, a minare il potenziale di **Space Debris**: la differenziazione nella struttura dei dieci livelli approntati dagli sviluppatori, infatti, non basta a spezzare la monotonia inevitabilmente indotta dal gioco; il passaggio dallo spazio aperto ai raid di superficie, o dalle schermaglie nelle arene chiuse agli attacchi in cui è possibile imboccare diversi bivi non basta a cancellare i limiti derivanti da una serie di percorsi che, alla fin fine, sono perlopiù fissi, con tutti i problemi del caso. Se è vero che **Star Fox 64**, grazie ad una calibrazione esemplare del livello di difficoltà e ad un gameplay estremamente divertente, era riuscito a superare le barriere imposte dal modello degli sparatutto con percorso fisso, è altrettanto vero che **Space Debris** non può in alcun modo replicare l'*exploit* del gioiellino Nintendo, principalmente perché difetta della varietà e del gusto per il dettaglio e per la rifinitura che hanno reso celebre il suo ispiratore a 64 bit. Al titolo prodotto da Rage manca inoltre la capacità di gratificare il giocatore e invogliarlo a continuare anche dopo l'ennesima sconfitta, che in questo caso produce invece una sorta di amarezza che finisce per scoraggiare e spingere all'abbandono definitivo. È altresì indubbio lo spessore del lavoro svolto da Rage sul fronte grafico, sicuramente importante in un periodo in cui PlayStation sembra ormai aver dato il massimo, ma il lancio dell'ennesimo titolo appagante per gli occhi e deludente per la mente non potrà certo giovare all'utenza Sony, le cui speranze sono da tempo riposte in PlayStation 2 e nella maggiore profondità di gioco che la nuova piattaforma potrà (e dovrà) garantire. Volendo poi archiviare rapidamente la pratica **Space Debris**, magari per tirare le somme in breve, potremmo parlare di un ottimo spettacolo pirotecnico, giunto decisamente troppo tardi. Peccato.

Erik Pede

VOTO **69%**

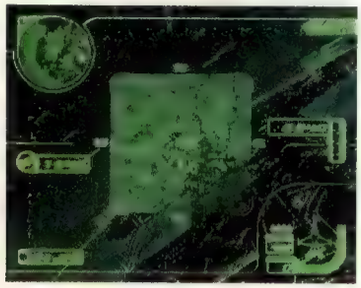
VOLETE UN CONSIGLIO? SPOLVERATE IL NINTENDONE E RECUPERATE STARFOX 64...



ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

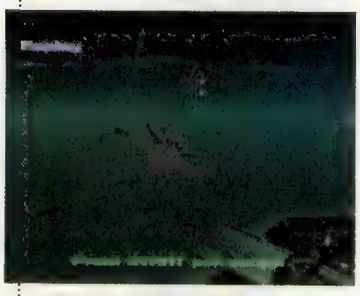
Vi è più di una soluzione per ridurre i costi di localizzazione di un videogioco. Per la versione PAL di **Ace Combat 3**, Namco ha scelto quella peggiore...

Versione:	Europea
Casa:	Namco
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Simulazione



GLI AEREI SONO RAPPRESENTATI CON UNA GRANDE CURA PER I PARTICOLARI.

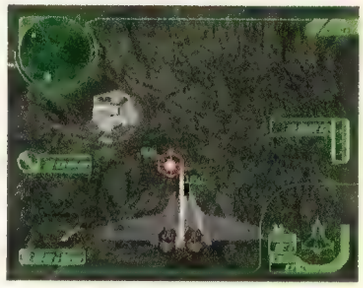
DURANTE I REPLAY È POSSIBILE MODIFICARE A PIACIMENTO LA VISUALE ED AGGIUNGERE EFFETTI VISIVI.

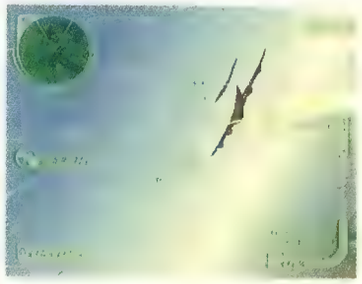


COMMERCIALIZZATA LO SCORSO ANNO (vedi recensione su **SPC**61), la versione giapponese di **Ace Combat 3** presentava un approccio differente da parte di Namco rispetto al suo *sequel*: invece di evolvere la meccanica di gioco, incrementandone l'aspetto simulativo e aumentando la varietà degli obiettivi da completare, la casa nipponica aveva preferito creare un prodotto destinato ad una fascia d'utenza più ampia. A tal fine i programmatori di Namco avevano ideato un'accattivante trama di gioco, supportata da lunghi filmati e dialoghi parlati, la cui narrazione avveniva sia nelle pause tra le missioni che all'interno di esse. Ne risultava una sorta di film interattivo la cui evoluzione era decisa tramite alcuni eventi-chiave: l'interazione non si limitava però a condurre il giocatore tra più finali diversi, ma alterava la storia a seconda delle decisioni effettuate, scelte che potevano portarlo addirittura a cambiare fazione trasformando compagni di volo in mortali nemici. Affrontando più volte il gioco era quindi possibile assistere agli eventi narrati sotto un'ottica differente: quelle che prima potevano sembrare azioni malvagie, in un secondo tempo apparivano gesti pienamente legittimi. Il fascino della trama e la curata componente grafica compensavano la minore complessità della struttura di gioco rispetto all'episodio precedente, rendendo **Ace Combat 3** un'esperienza videoludica degna di essere vissuta. Dopo aver provato la versione giapponese, non nascondiamo di aver atteso con impazienza la localizzazione europea del gioco per poter meglio apprezzarne i dialoghi e la storia. Potete immaginare la sorpresa mista a timore quando ci siami trovati di fronte una confezione contenente un solo CD-Rom contro i due dell'originale. Decisamente qualcosa era andato perso durante la fase di adattamento...

COS'E' STATO TOLTO...

Una volta avviato il gioco, ecco un altro evento inatteso: una schermata di selezione della lingua. Se la presenza di un solo supporto ottico ci aveva portato a supporre eventuali modifiche riguardo il modo in cui poteva essere narrata la trama di gioco, la possibilità di scegliere tra cinque lingue differenti, tra cui l'italiano, aveva aggravato i sospetti. Come poteva Namco avere incluso tutti i dialoghi e i filmati in cinque lingue differenti all'interno di un solo CD? Semplice, non poteva. E infatti li hanno eliminati! L'intrigante intreccio narrativo, i personaggi accuratamente caratterizzati sia dal punto di vista psicologico che da quello grafico, le splendide sequenze animate realizzate da Production I.G... tutto fagocitato dalla necessità di tenere bassi i costi di adattamento per un genere di gioco che non ha mai goduto di una grande popolarità in Europa. Quest'immane mattanza non ha risparmiato neppure il *full motion* introduttivo, manipolato in modo da cancellare tutte le tracce relative alla storia originale. Mancando la trama di gioco, sono di conseguenza svaniti anche i personaggi che accompagnavano il protagonista durante il combattimento, oltre che la possibilità di affrontare sequenze di missioni differenti a seconda del percorso narrativo scelto. Se questo è il prezzo da pagare per poter leggere menù e *briefing* delle missioni in italiano, è quasi preferibile avere fra le mani il gioco in giapponese...





COSA RIMANE

Spogliato della sua trama di gioco, **Ace Combat 3** si è trasformato in uno sparatutto poligonale vagamente simulativo. Le missioni sono proposte secondo uno schema fisso organizzato in modo grossolano. Non potendo seguire l'ordine secondo cui

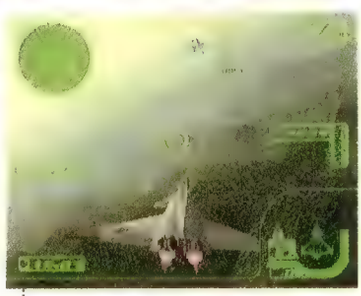
era originariamente costituita, la sequenza delle missioni da effettuare è stata pianificata unicamente secondo la volontà degli adattatori. Solo la generale semplicità della versione giapponese ha salvato la localizzazione da un totale sbilanciamento della difficoltà di gioco. A parte qualche eccezione, le missioni non risultano infatti particolarmente impegnative: difetto aggravato dalla ridotta importanza dei bersagli secondari, la cui distruzione si limita ad incrementare il proprio punteggio. Essendo gli aerei forniti in modo automatico man mano che si procede nel gioco, peraltro con un ordine differente da quello originale, il giocatore è disincentivato dall'attaccare altri obbiettivi che non siano quelli principali. Ne consegue quindi un appiattimento della varietà e della complessità del gioco. L'unico elemento rimasto praticamente intatto nel processo di localizzazione è la particolareggiata componente grafica poligonale confezionata da Namco, danneggiata solo da una leggera riduzione di velocità provocata dal passaggio al sistema video PAL. Per quanto i fondali siano strutturalmente meno complessi rispetto ad **Ace Combat 2**, il numero di effetti speciali impiegati e il livello di definizione dei veivoli è drasticamente aumentato. Ogni caccia, il cui *design* vanta uno stile sofisticato e perfettamente futuribile, presenta tutte le superfici mobili completamente animate, dagli alettoni agli aerofreni. Missili e motori degli aerei lasciano scie di condensa che incrementano la spettacolarità dei combattimenti aerei. La simulazione delle condizioni meteorologiche è rappresentata in modo realistico e comprende effetti di abbaglio provocati dal sole, e nubi la cui velocità e prospettiva varia a seconda dei movimenti del proprio veivolo. Quest'ultima aggiunta consente al giocatore di godere di una maggiore sensazione della velocità anche quando si trova ad alta quota. Degni di nota la splendida gestione delle ombreggiature, che contribuisce a fornire solidità agli aerei, e l'effetto di distorsione dell'immagine provocato dal calore degli ugelli di scarico dei motori.

UN ERRORE IRREPARABILE

Eliminare la trama di gioco in un titolo la cui struttura era così strettamente legata alla narrazione della storia è stato lo sbaglio più madornale che Namco potesse commettere nell'adattamento del gioco. Privo del suo costrutto narrativo, **Ace Combat 3** si limita ad essere uno sparatutto bello di grafica, ma dalla ridotta longevità. Una scelta che appare ancora più grave se, come affermano le notizie giunte finora in redazione, la versione americana del gioco, prevista per il mese di marzo, manterrà intatta la struttura di gioco originale: una differenza di trattamento che lascia sconcertati e delusi. Dopo la cura apportata nelle localizzazioni che hanno dimostrato i distributori europei in questi ultimi mesi, ci eravamo illusi che la discriminazione tra mercato americano ed europeo non fosse più quella d'un tempo. A quanto pare ci sbagliavamo...

Diego Cortese

VOTO **80%**



DATA LA RELATIVA SEMPLICITÀ DEL GIOCO, AVVICINARSI IN CODA AD UN CACCIA NEMICO TANTO DA DISTINGUERNE CHIARAMENTE L'ASPETTO NON È UN EVENTO RARO.

SILENT **BOMBER**

Bandai abbandona il *super deformed* per realizzare un titolo finalmente divertente...

Versione:	Giapponese
Casa:	Bandai
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione/Sparatutto

SOLITAMENTE IN QUESTE RECENSIONI brevi sono raggruppati tutti i titoli di importazione di scarsa qualità, che difficilmente verranno convertiti ufficialmente in Europa. **Silent Bomber** di Bandai è invece un prodotto di buonissimo livello, caratterizzato da una trama abbastanza oscura (capirai, è tutto in giapponese...) e da una struttura di gioco veramente coinvolgente. Armato solamente con alcune bombe, l'eroe di turno deve attraversare una serie di ambientazioni ricche di nemici distruggendo elementi del fondale quali torrette, radar, postazioni strategiche e molti altri bersagli segnalati nella fase di *briefing* iniziale. Per agevolare la missione sono disponibili anche una discreta quantità di potenziamenti quali bombe gravitazionali ed esplosivo al napalm che, se piazzati correttamente, consentono di creare devastanti reazioni a catena in grado di distruggere in pochi attimi anche i nemici più resistenti e pericolosi. A supportare un'impostazione di gioco pregevole e ad aumentare la valutazione globale ci pensa anche la realizzazione tecnica, buona sia per quanto riguarda la fluidità dello *scrolling*, sempre discreto anche nei momenti più caotici (ovvero in corrispondenza di numerose esplosioni) che per la qualità di animazioni e fondali. Ottimo infine il sistema di controllo che, sfruttando un metodo di puntamento abbastanza particolare, è sempre comodo e preciso in ogni situazione. In definitiva **Silent Bomber** rappresenta una felice sorpresa, un titolo per nulla atteso che brilla sia per la realizzazione tecnica che per l'impostazione di gioco e che farà la felicità degli amanti degli sparaspara d'azione.

Fabio Ravetto

VOTO **84%**

LORD OF **FIST**

Pugni, calci e cazzotti assortiti nel nuovo titolo di Media Works. Non sarà mica un picchiaduro, per caso?

Versione:	Giapponese
Casa:	Media Works
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Picchiaduro

LORD OF FIST APPARTIENE A QUEL- l'ampia categoria di titoli che vede diminuire in parte la valutazione globale a causa della presenza di innumerevoli scritte in giapponese. In questo picchiaduro di Media Works infatti i vari incontri sono collegati da fasi in stile RPG in cui la conoscenza della lingua nipponica è indispensabile se si vuole giocare in maniera logica, senza cioè continuare a premere i tasti a caso sul pad. Una volta superate queste fasi; ha inizio l'incontro vero e proprio che nella sua estrema semplicità è comunque abbastanza divertente e coinvolgente. Seguendo una tendenza abbastanza in voga in questo periodo, come accade in **Wu Tang: Taste the Pain** e nell'imminente **Shaolin**, in **Lord of Fist** è possibile giocare fino in quattro contemporaneamente, creando incontri forse un po' confusi ma comunque divertenti. Rispetto ai titoli citati in precedenza, **Lord of Fist** è però caratterizzato da una struttura di gioco leggermente più semplice e le mosse disponibili non sono particolarmente complesse o elaborate. Proprio per questo motivo è facile prendere la mano con il sistema di controllo, ma allo stesso tempo è alquanto semplice portare a termine il gioco senza particolari intoppi o difficoltà. La totale mancanza di originalità di **Lord of Fist** è chiaramente visibile anche nel *roster* dei personaggi presenti, chiaramente ispirati ai più popolari classici del genere (il panda dobbiamo averlo già visto da qualche parte...) e nelle modalità di gioco disponibili. Per tutti questi motivi il nuovo titolo di Media Works non riesce ad emergere in una categoria abbastanza affollata, in cui per primeggiare sono necessarie sia una realizzazione tecnica di primo livello che una struttura di gioco impeccabile, tutti elementi che mancano, almeno in parte, a **Lord of Fist**.

Marco Ravetto

VOTO **68%**

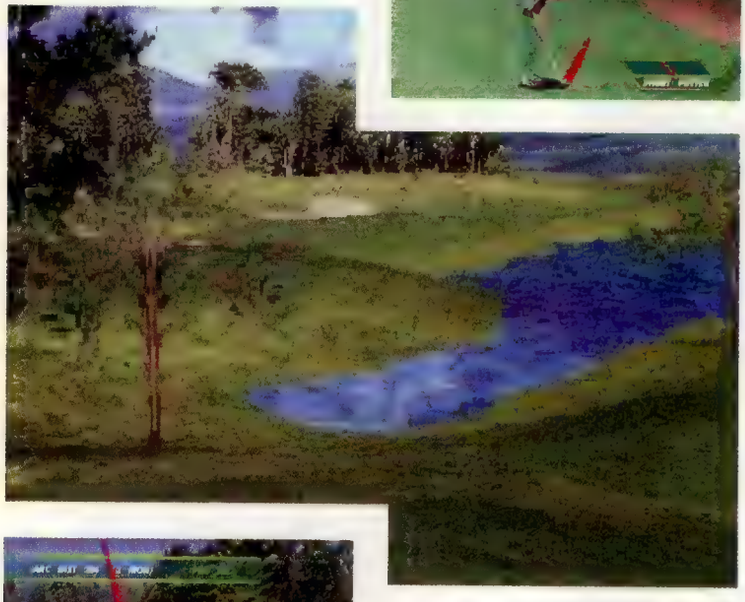
Scoprite in edicola i siti del nuovo millennio!

Con CD-ROM a sole 12.900 lire!

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

Golf, golf e ancora golf. Questa volta è Infogrames a deliziarci con una simulazione dello sport più in voga del momento...

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo



AFFERMARE CHE SENTISSIMO LA MANcanza dell'ennesima simulazione golfistica sarebbe come sostenere che su PlayStation ci sono troppo pochi titoli automobilistici. Ciò nonostante rubare un minimo spazio ai titoli *import* "di secondo piano" per parlare di **PGA European Tour Golf** è quantomeno doveroso perché, in fondo, il nuovo golf di Infogrames non è brutto, anzi... Dedicato, com'è facilmente intuibile dal titolo, al circuito professionistico europeo EPGA, il gioco annovera le opzioni più classiche di questa categoria di simulazioni: una serie di percorsi, giocatori e mazze fra cui operare le proprie scelte, condizioni meteorologiche che alterano in diversi casi la traiettoria della pallina, diverse inquadrature per ammirare (e riammirare) i propri tiri, una griglia sul *green* nel caso si debba puttare per osservare al meglio le pendenze... Insomma, se non fosse per il sistema di controllo, ci sarebbe davvero poco di nuovo sotto il sole. Invece, nel caso possediate un Dual Shock, apprezzerete senz'alcun dubbio la possibilità di utilizzare i due *stick* per regolare il tiro. In pratica tirando indietro la leva sinistra e rilasciandola è possibile regolare la potenza e far partire il colpo, mentre con quella destra si ha l'opportunità di aggiungere ogni tipo di effetto al tiro. Certo, non ci troviamo di fronte a innovazioni macroscopiche, ma se detestate la fumettosità di **Everybody's Golf** o **CyberTiger** e state cercando una simulazione golfistica discreta, con **EPGA** andate abbastanza sul sicuro.

Simone Crosignani

VOTO **70%**

SIDE BY SIDE SPECIAL 2000

Taito torna al mondo sportivo-automobilistico con **Side by Side Special 2000**. Il risultato? Lasciamo perdere...

Versione:	Giapponese
Casa:	Taito
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Simulazione

SIDE BY SIDE SPECIAL 2000 È UN TItolo mediocre in cui è concentrata tutta una serie di difetti sia a livello strutturale che nella realizzazione tecnica. Tanto per cominciare il sistema di controllo è tra i peggiori che ci sia mai capitato di provare, con le macchine che rispondono con ritardo e poca precisione ai movimenti del pad, rendendo quasi impossibile il corretto inserimento in curva e l'esecuzione dei sorpassi, anche i più semplici. La conformazione dei vari tracciati non è poi di particolare aiuto dato che, una volta superati i lunghi rettilinei in cui scaricare la potenza del motore, sono presenti curve abbastanza secche che, proprio a causa dei problemi di maneggevolezza sopracitati, sono quasi impossibili da affrontare. L'unica alternativa è quindi rappresentata dall'anticipare molto la frenata, arrivando all'imbocco della curva quasi fermi, ma trattandosi di una gara automobilistica, attuando questa tecnica le possibilità di vittoria diminuiscono in maniera sin troppo sensibile. La valutazione negativa di **Side By Side Special 2000** non viene purtroppo attenuata dalla realizzazione tecnica, che risente di *pop-up* e *bad clipping* praticamente in qualsiasi istante di gioco. E' infatti facile vedere, viaggiando per una strada di montagna piuttosto che per un più ampio viale a tre corsie, enormi porzioni del fondale apparire dal nulla con elementi formati solamente in parte e che si competlano quando la macchina gli sfreccia di lato. Conta poco a questo punto la presenza di effetti sonori a dir poco ridicoli, così come non è rilevante al fine della valutazione globale la disponibilità di un numero discreto di percorsi. Difficile, per non dire impossibile, pensare infatti che qualcuno possa essere interessato a vedere i tredici tracciati presenti senza essere costretto con la forza...

Marco Ravetto

VOTO **33%**

MA COSA VE NE FATE DI GRANTURISMO 2 QUANDO AVETE A DISPOSIZIONE IL NUOVO SIDE BY SIDE?

REGALATI (E REGALA) UN ABBONAMENTO!

I vantaggi di un abbonamento a SUPER CONSOLE PLAYSTATION sono molteplici:

- **Sconto speciale del 25%** sottoscrivendo subito l'abbonamento. Pagherete 58.000 lire anziché 77.000 lire.
- **Prezzo bloccato.** Abbonandovi a SUPER CONSOLE PLAYSTATION usufruirete del prezzo bloccato che vi permetterà di ricevere gli 11 numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.
- **Consegna gratuita.** Ogni mese, SUPER CONSOLE PLAYSTATION entrerà a casa vostra in modo gratuito. Infatti, sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherete nessun supplemento di spedizione.
- **Sicurezza di ricevere tutti i numeri.** Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non doveste ricevere uno o più numeri di SUPER CONSOLE PLAYSTATION, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti - tel. 02/66526213 (dalle 9 alle 12:30 dal lunedì al venerdì). Il Servizio Clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.
- **Attivazione immediata.** Inviando via fax al numero 02/66526300 copia del coupon e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il vostro abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverete in modo tempestivo la vostra copia di SUPER CONSOLE PLAYSTATION.

Ma ora c'è un nuovo, fantastico, vantaggio: **abbonandovi subito a SUPER CONSOLE PLAYSTATION avrete la possibilità di regalare ad un vostro amico un secondo abbonamento, usufruendo di un ulteriore sconto del 50% (29.000 lire anziché 58.000 lire), e di avere quindi due abbonamenti all'incredibile cifra di 87.000 lire!**

NON SIAMO IMPAZZITI. E' IL NOSTRO MODO DI AUGURARVI BUON ANNO!

☐ Sì, desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a SUPER CONSOLE PLAYSTATION allo speciale prezzo di lire 58.000 che pagherò:

☐ Sì, desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a SUPER CONSOLE PLAYSTATION allo speciale prezzo di lire 58.000 e regalare ad un amico un secondo abbonamento al fantastico prezzo di lire 29.000 per un totale di 87.000 lire che pagherò:

☐ con bollettino postale intestato a Gruppo Editoriale Futura S.p.a. - c/c38805206 (specificando la causale del versamento)
☐ con assegno intestato a Gruppo Editorale Futura S.p.a. che allego
☐ con carta di credito ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

Numero completo della carta di credito _____ Data di scadenza ___/___

Nome e cognome del titolare della carta _____ Firma _____

DATI SOTTOSCRIVENTE ABBONAMENTO

Cognome _____
Nome _____
Indirizzo _____
CAP _____ Città _____ Prov. ____
Telefono _____

DATI EVENTUALE SECONDO ABBONAMENTO

Cognome _____
Nome _____
Indirizzo _____
CAP _____ Città _____ Prov. ____
Telefono _____

L'editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione a Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile 39, 20091 Bresso (MI). I Suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).
Autorizza l'invio al Suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Futura? ☐ Sì ☐ No Firma _____

supertrix

a cura di Erik Pede

TOMORROW NEVER DIES

SELEZIONE DELLA MISSIONE
Portatevi sul menu principale e premete SEL, SEL, ●, ●, L1, L1, ●, L1, L1.
In caso di corretta esecuzione udirete un suono che segnalerà l'attivazione del menu per la selezione del livello, al quale potrete accedere dando il via ad una nuova partita.

SCENE FMV
Tornate sul menu principale e spingete in sequenza i tasti SEL, SEL, ●, ●, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1. Ora, dopo aver udito il suono di conferma per la corretta esecuzione del trucco, raggiungete la schermata delle opzioni e servitevi della voce MOV per dare un'occhiata a tutte le sequenze FMV del gioco.

CODICI MISTI
I seguenti codici vanno inseriti dopo aver messo il gioco in pausa. A tale proposito, ricordate che in caso di corretta esecuzione del trucco la partita verrà ripresa in modo automatico:

Invincibilità (versione 1):
SEL, SEL, ●, ●, ▲, SEL.

Invincibilità (versione 2):
SEL, SEL, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲.

Tutte le armi e 50 medikit:
SEL, SEL, ●, ●, L1, L1, R1, R1.

Levitazione:
SEL, SEL, ●, ●, SEL, SEL, ●, ●.

Completamento della missione:
SEL, SEL, ●, ●, SEL, ●.

QUAKE II

TRUCCHI DI BRONZO
Per attivare i "trucchi di bronzo" completate il gioco al livello *Easy* e avrete accesso a due nuove opzioni per la modalità *Multiplayer*, ovvero *Weapons Stay* e *One Hit Kill*.

TRUCCHI D'ARGENTO
Completate il gioco al livello *Medium* per ottenere i "trucchi d'argento" e avere così accesso alle modalità aggiuntive *Game Speed* e *Blast Force*.

TRUCCHI D'ORO
Terminate il gioco al livello *Hard* per sbloccare i "trucchi d'oro", ovvero le utilissime opzioni *Infinite Ammo* e *All Weapons*.

MEDAL OF HONOR

CODICI MULTIPLAYER
Le seguenti *password* possono essere utilizzate per sbloccare i personaggi segreti disponibili nella modalità *multiplayer* e vanno inserite nell'apposita schermata, la cui tastiera brillerà in verde in caso di corretto inserimento:

Winston Churchill: FINESTHOUR
William Shakespeare: PAYBACK
Werner Von Braun: ROCKETMAN
Wolfgang: HOODUP
Velociraptor: SSPIELBERG
Bismark (un cane!): WOOFWOOF

REVOLT

TUTTE LE AUTO
Inserite il codice CARNIVAL al posto del vostro nome per sbloccare tutte le automobili inserite dai programmatori all'interno del gioco.

TUTTI I TRACCIATI
Utilizzate il codice TRACKER al posto del vostro nome per avere accesso a tutte le piste. Ricordate inoltre che, una volta giunti sulla schermata di selezione dei tracciati, potrete spingere in alto la croce direzionale per attivare la versione speculare della pista selezionata, mentre premendola verso il basso potrete abilitare l'opzione relativa al senso di marcia contrario.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS FEATURING R. CARMICHAEL

TESTE GIGANTI
Prendete parte alla modalità *Championship* e inserite il codice GROSSE TETE (mi raccomando, con una "T" sola...) al posto del vostro nome. Ora il vostro motociclista sarà dotato di una testa a dir poco enorme!

TUTTI I TRACCIATI
Selezionate nuovamente la sezione *Championship* e inserite il codice DIRT TRACKS al posto del vostro nome per avere accesso a tutte le piste.

TUTTE LE CLASSI
Digitate ALL EVENTS al posto del nome del vostro pilota nella modalità *Championship* per sbloccare tutte le classi.

TRACCIATI SPECULARI
Tornate per l'ennesima volta alla sezione *Championship*, inserite il codice OPPOSITE LOCK al posto del vostro nome e potrete selezionare la versione speculare dei tracciati dalla voce *Race Settings* del menu *Options*.

NASCAR 2000

PILOTA AFFETTUOSO...
Esattamente come accadeva nelle precedenti edizioni della serie **NASCAR**, anche nella versione **2000** potrete selezionare la visuale dal cruscotto nella modalità per un solo giocatore e tenere premuto il tasto SEL per fare in modo che il pilota saluti il pubblico. Curioso...

NO FEAR DOWNHILL **MOUNTAIN BIKING**

TRUCCHI

Portatevi all'interno della modalità *Time Trial* e rispondete in modo affermativo alla richiesta di inserimento del codice d'accesso. Ora digitate una qualunque delle *password* riportate di seguito, lasciando sempre uno spazio tra la parola CHEAT e il numero che la segue.

Tutti i tracciati: CHEAT 1
Tutte le modifiche: CHEAT 2
Tracciato acrobatico: CHEAT 3
Tutti i ciclisti: CHEAT 4
Tracciato alieno: CHEAT 5
Tracciato vulcanico: CHEAT 6
Tracciato Cartoon: CHEAT 7
Tracciato Wireframe: CHEAT 8
Tracciato Dots: CHEAT 9
Tracciato Virtual Reality: CHEAT 10
Modalità speculare: CHEAT 11
Diminuzione della gravità: CHEAT 12B

LMA MANAGER

PASSWORD

Inserite i seguenti codici al posto del nome dell'allenatore e la vostra vita sulla panchina sarà più semplice....

Vittoria in tutte le partite: IVOR INVINCIBLE
Cinquecento milioni in banca: KING MIDAS
Giocatori al 90% della forma: THE BEST
Giocatori sempre disponibili all'ingaggio: NORTH AND SOUTH
Stadio a costruzione rapida: QUICK DRY CEMENT
Guarigione velocizzata: WITCH DOCTOR
Pioggia ad ogni incontro: WET WET WET
Sole ad ogni incontro: FACTOR 25
Selezione automatica delle strategie: BACK SEAT MANAGER
Calciatore al posto della palla nei replay: GOOD KICKIN

ISS PRO **EVOLUTION**

MOVIMENTI SPECIALI

Dribbling: L1, L1 (camminando)
Passaggio di ritorno: L1 + ✕
Passaggio smorzato: L1 + ✕
Tiro smorzato: L1 + ●
Tiro fintato: ✕ + ●
Cross basso: ●, ●
Cross fintato: ✕ + ●
Passaggio con "velo": R1 + ✕
Salto della scivolata: R2 (poco prima dell'impatto)
Tiro ad effetto: ●, ●.

MISSION: **IMPOSSIBLE**

PASSWORD

Livello 5 (KGB Headquarters): EHNJHSURWJMP
Livello 10 (Russian Embassy): IQDSNJNTOMCI
Livello 15 (CIA Mainframe Computer): PJGNOUPHQNDJ
Livello 20 (Train Roof): IGJDGTMLMYBO
Livello 24 (Gunboat - ultimo livello): AFQMOJGPVTPG

GTA2

COORDINATE SU SCHERMO

Inserite il codice WUGGLES al posto del vostro nome e potrete aiutarvi con le coordinate mostrate nella parte alta dello schermo per raggiungere gli obiettivi sparsi per le città.

prossimamente acquista on-line
BLACK BOX WWW.BLACK-BOX.IT BLACK BOX
vuvuvublacktrattinoboxpuntoit
HARDWARE - SOFTWARE -VRS - DVD - CD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PLAYSTATION UNIVERSALE + MEMORY CARD + 2 JOYSTICK
310.000 lire + s.t.
VOLANTE VIBRAZIONE E PEDALIERA + GIOCO A SCELTA (F.1. 99 - GT2)
170.000 lire + s.t.
MODIFICA ESTERNA + ACTION REPLAY + CAVO SCART
50.000 lire + s.t.
3 GIOCHI A SCELTA (ANCHE PLATINUM) + MEMORY CARD OMAGGIO !!!

dina per telefono allo 0571 - 632571
la mattina dal martedì al venerdì

Inviaci per e-mail, il tuo indirizzo, riceverai il catalogo per gli acquisti per corrispondenza

RIVENDITORI !! GIOCHI PLAYSTATION PAL - DREAMCAST PAL - N64 - P.C.
IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI ACCESSORI PLAYSTATION
LE ACTION FIGURES!!! QUALE VUOI TU, QUANTE NE VUOI TU!

BLACK BOX
NEGOZIO: via Galvani 25 - Castelfiorentino (FI)
CASH & CARRY RIVENDITORI: via Volta 16 - Castelfiorentino (FI)
tel. e fax 0571-632571 (2 linee r.a.)
blackbox@nautilo.it

No. 1 IN THE WORLD www.biomassa.com

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

feed*back*

mbittan@tin.it

rumoriconsigliati

www.maffia.it

dustbrothers	**fightclub (o.s.t.)**
air	**thevirginsuicides (o.s.t.)**
junkexl	**bigsoundsofthedrags**

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

FEBRUARY

OMAKE

L'insuperabile Maria Latella su *Io Donna* esalta il valore dei surgelati (*"Prodigiosa invenzione grazie alla quale anche l'ultima delle cuoche riesce ad organizzare un piatto con lasagne"*), mentre condanna PlayStation, *"E tutti i giochi supercostosi per figli incapaci di sognare senza l'"aiutino". A Capodanno, anche se per comprarli vi eravate già svenati, sarebbe stato saggio buttarli giù dalla finestra. Affrontando poi, a petto in fuori, l'ira dell'adolescente in crisi di astinenza. Costa sempre meno di tenersi in casa uno zombi".* Invito cordialmente tutti i morti viventi che seguono **SPC** a sbranare la Latella...

suoni**ultrasuoni**

Se non sapete come passare il tempo, una fermata a www.mp3.com è quello che ci vuole. Tra le altre cose, il popolare sito offre una sezione che contiene una caterva di brani tratti dai più popolari *videogames*. Qui è possibile trovare chicche come i remix dei brani di **Final Fantasy VII** (tra cui *Sephiroth's Return, Fate is Forever*) ma anche **Quake III Arena** [*Quad Damage Mix*], **Chrono Trigger - The Winds of Time** dell'attivissimo D.J. XEALOT, senza dimenticare JV, autore di riletture in chiave trip hop e drum n' bass dei *tunes* di **Zelda 64** (*Gerudo Valley, Song of Time, Great Fairy*). Non mancano, inoltre, gli *oldies*. Segnalo, a questo proposito, lo splendido remix di classici del Commodore 64 come **Cybernoid 2** di Cicalone (sei mega da sballo), *Sanxion* (*normal* ed *extended remix* grazie al mitico Peppy, Rob Hubbard ringrazia) o **Hawkeye** (dello svizzero Yptus). Accanto ai musicisti dilettanti, su www.mp3.com si trovano anche brani e *links* ai siti di autori noti come Allister Brimble, Chris Huelbeck e Bjorn Lynne. Brimble, per chi non lo sapesse, è l'autore di dozzine di *soundtrack* per Amiga (mai sentito parlare di uno sparacchino di nome **Project X**?), Saturn e PlayStation. Le sonorità di Lynne ricordano quelle di Mike Oldfield, dei Rush e dei primi Genesis. È l'autore della colonna sonora di giochi come **Worms Armageddon** e **Worms Pinball**, **Arcade Pool 2** e molti altri. Attualmente, Brimble è al lavoro sul *soundtrack* di **Alien Breed Colonies** e **Stunt GP**, previsti per PC e Dreamcast. Lynne è conosciuto anche con lo pseudonimo di Dr. Awesome, con il quale ha firmato la splendida colonna sonora del controverso **X2** (PlayStation, Saturn); nonché un'infinità di demo su Amiga (by Crusaders). Huelsbeck è attivo sulle scene dai primi anni ottanta (C64, Amiga). Tra i suoi lavori migliori citerei **The Great Giana Sisters**, la serie di **Turrican**, **Katakis**, **R-Type**, **Tunnel B1** dei quali ha curato ora il *soundtrack tout court*, ora i BMG. Chris è l'autore degli effetti sonori di **Resident Evil 2** (N64). E a breve sarà persino possibile scaricarsi i brani mp3 anche con il Gameboy (vedi *Songboy*, www.songboy.com)...

LINKS:

mp3.com (sezione videoludica):
http://genres.mp3.com/music/electronic/game_soundtracks/?tp
Allister Brimble:
http://ourworld.compuserve.com/homepages/allister_brimble/
Chris Huelsbeck:
http://www.huelsbeck.com/
Bjorn Lynne:
http://www.lynnemusic.com/

letti**riletti**

Questo mese vi segnalo l'ultima (?) fatica (??) del prolifico Dean Koontz, *False Memory*. Premetto che non sono un grande fan di Koontz e che ho bellamente bypassato tanto l'acclamato *Intensity* (1995) quanto *Seize the Night* (1998). Ma tant'è... Thriller pseudo-paranormale, *False Memory* racconta la storia di Martine "detta Martie" Rhodes, un'abile *game designer*[1] che si ritrova coinvolta in vicende assolutamente bizzarre. I problemi cominciano quando all'improvviso Martie sviluppa fobie per la sua ombra e per la sua stessa persona. La sua migliore amica, Susan Jagger e il fratello del marito Dusty, Skeet Caulfield, soffrono di disturbi altrettanto inquietanti. Non vi dico altro per non rovinarvi il piacere della lettura. Mi limito ad osservare che ho apprezzato in particolare l'idea della patologia autofobica che colpisce proprio la programmatrice, che altro non è se non una creatrice di immagini. Cosa sono Solid Snake o Jill Valentine o Ken se non le nostre ombre, proiezioni delle nostre personalità? Si può temere il proprio alter-ego? Evidentemente sì, specie se – al pari delle star moriniane – finiamo per identificarci totalmente nei personaggi elettronici. La prosa Koontz è qualitativamente altalenante. Quel che infastidisce maggiormente è la prolissità dello scrittore americano: come il peggiore King, anche Koontz spesso si perde in digressioni assolutamente inutili... Del resto, se state cercando qualcosa da leggere in aereo o sul bus, beh, *False Memory* fa al caso vostro.

Dean R. Koontz, False Memory, Bantam Books, dicembre 1999, 640 pagine, $25

[1] Com'è che ultimamente vanno di moda le programmatrici di videogiochi? Prima Allegra Geller, Ora Martine Rhodes...

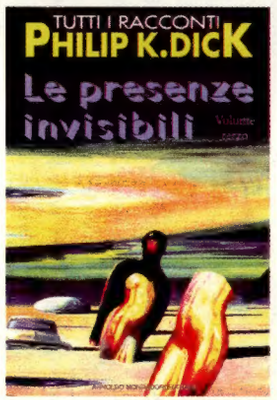
visionirevisioni

"In passato abbiamo sempre dato per scontato che il mondo esterno rappresentasse la realtà, e che il mondo interno della mente, con il suo contenuto di sogni, rappresentasse il regno della fantasia. Ora, anche questi ruoli mi sembrano essersi capovolti. Il metodo più prudente ed efficace per affrontare il mondo che ci circonda è quello di considerarlo un puro e semplice parto fantastico; per converso, l'unico nodulo di realtà che ci rimanga è quello che abbiamo nel cervello."
(J. G. Ballard)

"C'è la realtà, c'è ciò che si vede in TV
e c'è la realtà virtuale.
Indovina chi vincerà alla fine..."
(Allegra Geller, *eXistenZ*)

"Sì, ma poi si cresce ha detto lei mentre accendeva le luci all'imbocco della galleria. Ha detto si diventa adulti. Si fanno dei bilanci e dei progetti seri.
Ha detto si smette di giocare."
(Andrea de Carlo, *Nel Momento*)

Oh, ma vi rendete conto che presto avremo una console capace di leggere anche film? Com'è noto, l'introduzione delle piattaforme ludiche a 32-bit – tralasciamo per un momento PC Engine e Mega CD – ha coinciso con l'affermazione del CD-ROM come principale supporto di registrazione del *software*. La compatibilità tra il formato CD-ROM ed il formato del CD-audio, a sua volta, ha favorito l'integrazione tra l'industria dei videogiochi e quella musicale. **WipEout** era caratterizzato da un accompagnamento sonoro di inedita qualità, grazie ai contributi di artisti come Chemical Brothers (*Chemical Beats*), Leftfield (*Afro Ride*) e Orbital (*Wipeout P.E.T.R.O.L.*). L'ultima tendenza vede artisti di grande successo scrivere *soundtrack* originali per i videogiochi, anziché limitarsi a riciclare i loro brani (vedi, appunto **wip3out**)... Cosa avverrà ora che sulla stessa macchinetta su cui giochiamo a **Ridge Racer** e **Tekken** potremo vedere il picchiaduro di Fincher, *Fight Club*? Il minimo che possiamo aspettarci è una contaminazione transmediale, un crogiuolo di razze e di generi, la sagra del multimediale. È reale o è Memorex, ci chiediamo? È Sony PlayStation, bimbi belli. E nemmeno il cinema resta immune dal contagio videoludico... Si pensi alle pellicole della passata stagione, da *The Matrix* a *Lola Corre*, passando per *Dark City* (**Sim City** + **The Sims**) che rivelano evidenti influenze videoludiche, tanto nei temi, quanto nelle tecniche e nei linguaggi. In attesa di aprire uno spazio di recensioni di DVD *movies* su **SPC**, beccatevi una serie di aggiornamenti cinematografici a raffica, ad altezza uomo. È appena uscito negli States l'attesissimo *Supernova*, che segna il ritorno alla regia del grande Walter *"I Guerrieri della Notte"* Hill. Polpettone *sci-fi* che prende a prestito idee, atmosfere e trovate di una dozzina di altri titoli di culto – *Alien* in primis – *Supernova* vanta un cast d'eccezione: Robert *"Jackie Brown"* Forster, James *"Crash"* Spader, l'ex imbambolato Lou Diamond Phillips, Vincent Onofrio e Angela Bassett. Il maestro George A. Romero, dopo aver droppato *Resident Evil: The Movie*, sta terminando l'attesissimo *Bruiser*. Il film – il primo dopo il kinghiano *La Metà Oscura* – narra la storia di un uomo che si sveglia una mattina e scopre di aver letteralmente perso la faccia. A metà tra *Darkman* e *Powder*, non aggiungo altro. Ah, pare che i fratelloni Wachowski (*The Matrix*, *Bound*) abbiano proposto al leggendario regista di Pittsburgh la regia di *Carnivore*, un film zombico-cannibalico. Per gli amanti dell'horror segnalo che Burt Reynolds dirigerà il *remake* di *Isle of the Dead*, un classico interpretato dal mitico Boris Karloff. Speriamo in bene. Clive Barker sta curando la sceneggiatura del primo episodio di *Books of Blood* (Libri di Sangue). Tre episodi tratti dalle sue mitiche raccolte di racconti. Il nuovo anno dovrebbe segnare anche il ritorno di Tarantino Quentin di Knoxville. Indiscrezioni lo vogliono impegnato a tradurre in immagini un romanzo di Elmore Leonard, Forty Lashes. Ultraviolenza carceraria tra l'Arizona e il Messico in compagnia di Harold Jackson e Raymond San Carlos, rispettivamente un tizzone e un Apache. Due uomini in fuga dalla prigione di Yuma... Guillermo del Toro (Cronos) sta lavorando alla versione cinematografica del fumettone *Hellboy*. A portare il supereroe maledetto sullo schermo ci penserà Ron Perlman. Sceneggiatura di Mike Mignola e dello stesso Toro scatenato. Uno dei progetti più attesi dell'anno è indubbiamente *Minority Report*, il nuovo film di fantascienza di Steven Spielberg. Tom Cruise il protagonista, Philip K. Dick l'autore del racconto (*Rapporto di minoranza*, presente nella raccolta *Presenze Invisibili*, volume terzo, Mondadori, 1997). Il Blade Runner del nuovo secolo? *Whatever*. Il saccheggio di Dick prosegue con *Impostors*, tratto dall'omonima *short story* del prolifico autore americano. Il geniale Peter Jackson (*Bad Taste*, *Creature del cielo*) sta terminando le riprese dell'ambizioso *Lords of the Rings: The Fellowship of the Ring*, primo episodio della trilogia del tolkeniano *Signore degli Anelli*. Dimenticate la versione animata: qui recitano attori in carne e ossa... Elijah Wood (Frodo Baggins), Ian *"eXistenZ"* Holm (Sam Gamgee), Ian McKellen (Bilbo), quella manza totale di Liv Tyler (Pippin, come la sfortunata piattaforma Apple/Bandai) e – udite udite – Christoper Lee nei panni dell'immortale Gandalf. Il tormentone del 2000 sarà comunque *X-Men*, il primo di una lunga serie di *movie-based-on-comics* che verranno traslati sul grande schermo. La cricca assemblata da Charles Xavier (Patrick Stewart) dovrà vedersela contro il malefico Magneto (Ian McKellen). Dirige Bryan Singer. Speriamo in qualcosa di meglio dei sempre più penosi *Batman*... Restando in tema, segnalo che quest'anno vedremo anche i film di Daredevil, The Incredible Hulk e Wonder Woman. *Spiderman* – che molto probabilmente sarà diretto dal grande Sam Raimi e non da Cameron come inizialmente annunciato – è stato posticipato al 2001. È confermato invece per il sette di aprile il debutto nelle sale americane della pellicola più controversa dell'anno, *American Psycho*, tratta dall'omonimo romanzo di Bret Easton Ellis. Dirige Mary *"I shot Andy Warhol"* Harron (oddio). Christian *"Metroland"* Bale è il serial killer yuppie Patrick Bateman, mentre Reese *"Cruel Intentions"* Witherspoon è Evelyn. Completano il cast Willem *"eXistenZ"* Dafoe, Samantha *"Pump up the volume"* Mathis e Jared Leto. La telenovela di *Tomb Raider: The Adventures of Lara Croft* non è finita... Anzi, c'è chi scommette che farà la fine di *Doom*, altro progetto che ha accumulato più ritardo di **Daikatana**... Il precedente regista Stephen Herek (*La Carica dei 101*, *I Tre Moschettieri*, *Mr. Holland's Opus*, *Critters* e *Bill & Ted's Excellent Adventure*) è stato rimpiazzato da Simon West (*La Figlia del Generale*, *Con Air*). La sceneggiatura – l'ultima versione, almeno – è di Steven E. De Souza. Slitta invece al 2001 *Final Fantasy: the movie*, diretto da Hironobu Sakaguchi. Il film – interamente animato – potrà contare sulle voci di Alec Baldwin, Steve Buscemi, James Woods, Ving *"Pulp Fiction"* Rhames e Donald Sutherland, come già accennato in **Big in Japan** di qualche mese fa. Paul *"Atto di Forza"* Verhoeven dirige *The Hollow Man*, un attesissimo horror interpretato da Kevin Bacon, Rhona Mitra, Elizabeth Shue e Josh Brolin. Bacon è Sebastian Cane, uno scienziato che scopre la formula dell'invisibilità, ma dopo averla sperimentata su se stesso finirà per impazzire perseguitando i colleghi, Shue in primis. De Palma sta intanto terminando *Mission to Mars*, scritto da Davis S. Goyer e Ted Tally che descrive la missione di salvataggio di un astronauta della NASA perso nello spazio... Quando *Apollo 13* incontra *Armageddon*... Nel cast Tim *"Bob Roberts"* Robbins e Gary *"Forrest Gump"* Sinise. Proseguono a Praga le riprese di *Dungeons n' Dragons: the Movie*, del quale si sta occupando Courtney Solomon. Il film – scritto da Carroll Cartwright e Topper Lilien – arriverà nelle sale americane a luglio. Chiudiamo con la chicca del mese: Paul *"Mortal Kombat"* Anderson è stato scelto come regista di *Death Race 3000*, il seguito del controverso *cult* di Corman, *Death Race 2000* (1975), antesignano di *Carmageddon*. Nel progetto – prodotto dalla Paramount – è coinvolto anche Tom Cruise...



(Fonti: *Variety*, *Showbiz.com*, *Entertainment Weekly*, *Internet Movie Database*)

primo piede

Primo Piede - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **SPC** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO gioco **Carmageddon** versione PAL quasi mai usato a £60.000.
Per informazioni chiamare lo 0922604116 e chidere di Gaetano.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Rival Schools** (JAP) a £30.000; **Motor Toon GP 2** (JAP), **Philosoma** (PAL), **Rockman 8** (JAP), **Smash Court Tennis** (JAP), **Battle Arena Toshinden 2** e **3** (JAP), **Vampire** (JAP) e **Vandal Hearts** (PAL) a £20.000 cadauno. Non faccio scambi. Annuncio valido solo per Roma.
Per informazioni telefonare allo 0335/8356523 e chiedere di Federico.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi originali e PAL: **Time Crisis** (£35.000), **Final Fantasy VII** (£30.000), **Ridge Racer Type 4** (£30.000), **Spyro the Dragon** (£30.000), **Silent Hill** (£30.000), **WipEout 2097** (£25.000), **Tenchu** (£25.000), **Rival Schools** (£30.000), **Soul Reaver: Legacy of Kain** (nuovissimo, £60.000), **Loaded** (£25.000), **Rage Racer** (£25.000), **Super Puzzle Fighter 2 Turbo** (£30.000), **Ridge Racer Revolution** (£25.000), **Aquanaut's Holiday** (£20.000), **Tomb Raider 1-2-3** (in blocco a £70.000). Spedizione tramite vaglia postale e spese di spedizione a vostro carico.
Per informazioni più dettagliate telefonare allo 0347/4793759 (ore 13-14 e dopo le 20) oppure inviare un'*e-mail* a sasizza@tin.it

CERCO per PlayStation: **NFL Gameday 2000, Assault Suit Valken 2, Fire Pro Wrestling, Break Volley, Vandal Hearts 2** (USA), **Zeus 2, Railroad Tycoon, Fox NBA Championship 2000** e **Metal Gear Solid VR Missions** (USA).
Per informazioni telefonare o inviare un messaggio allo 0339/7234396.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi PAL: **Formula 1 '98** originale (£40.000 trattabili) e **Battle Arena Toshinden** versione *Platinum* (£15.000), tutti e due in ottime condizioni. Scambio **Formula 1 '98** con i seguenti titoli (PAL): **Vigilante 8, MDK, Tenchu, Tomb Raider 3, Test Drive 5** o altri.
Per informazioni telefonare allo 055/579069 oppure allo 0335/5618081 e chiedere di Lorenzo.

CERCO combattenti di Tekken 3 molto preparati per organizzare sfide nella provincia di Caserta.
Per informazioni telefonare allo 0823/849385 e chiedere di Angelo o Emidio Farina.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: **FIFA '99** (£65.000), **Formula 1 '98** (£55.000), **Formula One '95** *Platinum* (£15.000), **Perfect Weapon** (£15.000). Tutti i giochi sono come nuovi, originali e forniti di confezione e manuale d'istruzioni. Vendo inoltre per Sega Megadrive i seguenti giochi **FIFA '97** (£20.000 con custodia e manuale), **Micro Machines 2 Turbo Tournament** (£10.000 con custodia e manuale), **Andre Agassi Tennis** (£10.000 con custodia), **Ayrton Senna's Super Monaco GP 2** (£5.000 con custodia e manuale), **Super Thunder Blade** (£5.000 senza custodia e manuale).
Tutti i prezzi sono trattabili. Spese di spedizione a carico del destinatario.
Per informazioni telefonare dalle ore 18 allo 0383/84528 e chiedere di Pierluigi.

VENDO Sega Dreamcast giapponese con garanzia e imballi originale a £250.000. Inoltre vendo i seguenti giochi giapponesi: **Expandable, Buggy Heat, Gundam 0073** e le prime cinque videocassette originali di *Evangelion* a metà prezzo.
Per informazioni telefonare allo 0143/61421 e chiedere di Massimo.

VENDO per PlayStation i seguenti giochi PAL originali: **Tomb Raider, Resident Evil, Crash Bandicoot, Tekken 2, Croc, Pandemonium, Hercules, FIFA '98, ISS Pro** a £30.000, **Tomb Raider 2, Time Crisis, Crash Bandicoot 2, Duke Nukem, Alundra, Gran Turismo, Ape Escape, WipEout 2097, Rage Racer, V-Rally** a £35.000, **Medievil, Pitfall, Diablo, Raystorm** a £40.000. e inoltre **Dino Crisis, Soul Reaver: Legacy of Kain, Point Blank** e molti altri ancora.
Per informazioni chiamare allo 0432/482242 a qualsiasi ora e chiedere di Claudio.

COMPRO i seguenti giochi per Gameboy: **Speedy Gonzales, Tiny Tunes 1** & **2, Micro Machines 1** & **2, Killer Instict 1** & **2, R-Type, Boulderdash, Kid Dracula, Pac-man, Donkey Kong, Kirby's Pinball, F1 Race, RC Pro-Am, Donkey Kong Land 1, 2** & **3, Super Mario Land 1** & **2, Game & Watch Gallery, Final Fantasy** (qualsiasi) e **Pokemon Pinball.**
Per informazioni telefonare allo 0347/1814453 e chiedere di Fabrizio.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation PAL: **Final Fantasy 8** £. 60.000, **Tomb Raider, Tekken, Rage Racer, WipEout 2097, TOCA Touring Cars, Resident Evil 2, Medievil, ISS Pro, ISS Pro '98, V-Rally** tutto a £ 100.000.
Per informazioni telefonare allo 041/492032 o lasciare un'*e-mail* a albertovianello@libero.it

VENDO Sega Saturn PAL con 2 *joypad*, adattatore universale, volante e pistola originali Sega e i seguenti giochi: PAL **King of Fighters '95, Exhumed, Sega Rally, Virtua Cop 2, Resident Evil, Alien Trilogy, Discworld, Daytona CE, Manx TT, Sega Touring Car**; JAP **Lupin the 3rd Chronicles, Dead or Alive, Daytona USA, Dinamite Deka, Vampire Hunter, Capcom Generation vol. 2, Lupin the 3rd The Sage of Pyramid, DecAthlete, Shinobi Den, Victory Goal, House of the Dead**; USA **Virtua Fighter 2.** Il tutto solo in blocco a lire 500.000.
Per informazioni telefonare allo 02/70104667 e chiedere di Giorgio oppure lasciate un messaggio all'*e-mail* gioprud@tin.it

CERCO Crossed Swords per Neo Geo a cartucce solo se completo di manuale e a modico prezzo.
Per informazioni telefonare allo 0368/3019358 o lasciare un'*e-mail* a gimp@cmpnetmail.com

CERCO console SNK Neo-Geo a cartucce (no CD), più giochi. Mi interessano anche giochi separatamente. Sono disposto a scambiare con PlayStation universale più **Tekken 3, Resident Evil 2, Ace Combat 2** etc... Tutto perfettamente funzionante e con imballi originali. Garantisco massima serietà. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0368/7186096 o allo 0549/997508 (solo nei week-end) e chiedere di Francesco.

CERCO per SNES i seguenti giochi: **Super The Empire Strikes Back** e **Super The Return Of Jedi**. Cerco per PlayStation il gioco **Snowracer '98**. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0337/983527 e chiedere di Maurizio.

MULTI MEDIA PLANET VIDEO GAMES®

NEGOZI IN FRANCHISING
infoline 045 8044939

nuovo corner telefonia

STRADONE S. FERMO 11/A 37121 VERONA TEL 045 8009453
VIA SAN GIACOMO 10 VERONA TEL 045 585430
VIA NAPOLEONE I° 24 VERONA TEL 045 569848
VIA COL VIDEO S.PIETRO. IN CARIANO (Vr) TEL 045 6800535
VIA MONTENERO 1/A TREVIGLIO (BG) TEL 0363 305024
VICOLO CAMPANA 6 MANTOVA TEL 0376 223164

NUOVO PUNTO VENDITA
VIA MINGHETTI 2 LEGNAGO (VERONA)

IMMINENTE APERTURA DI NUOVI PUNTI VENDITA !!!

I NOMI E I MARCHI APPARTENGONO AL LEGITTIMI PROPRIETARI

MULTIMEDIA PLANET DISTRIBUZIONE

ALL'INGROSSO PER RIVENDITORI
MAGAZZINO
CASH & CARRY
STR. S. FERMO 11/A VERONA
TEL 045 8009407 (4 LINEE)
fax 045 8044940

IL PIU' GRANDE CENTRO IN ITALIA PER LA DISTRIBUZIONE DI VIDEOGIOCHI

SONY PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST - NEO GEO POCKET - GAME BOY - WONDER SWAN - GADGET - DVD - ACTION FIGURE - TITOLI EUROPEI E D'IMPORTAZIONE U.S.A.- JAP -

VENDIAMO ANCHE VIA INTERNET
www.mmplanet.it
VISITA IL NOSTRO SITO !!!

CON MULTIMEDIA PLANET
POINT
OGGI PUOI AVERE UN CORNER COI NOSTRI VIDEOGIOCHI NEL TUO NEGOZIO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
TEL 045 8009453

PARTNER UFFICIALE HELLAS VERONA

EUROFASHION VERONA 045 582443

SOLO PER RIVENDITORI
A FIRENZE:
VIA B. DA MONTELUPO, 62
TEL. 055 7326048
FAX 055 7326247

VISA ITALIA

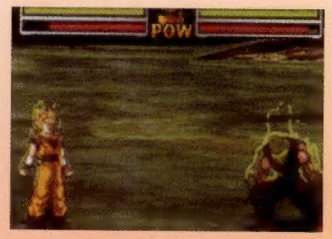
SOLO PER RIVENDITORI
A ROMA:
VIA CASAL DEL MARMO, 750B
TEL. 06 61567336
FAX 06 61567343

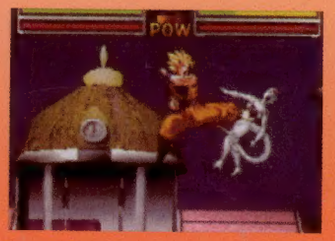
e-mail: info@visaitalia.com
www.visaitalia.com

PRESENTA IL "PICCHIADURO" PER PLAYSTATION DI

DRAGON BALL Z
ULTIMATE BATTLE 22

PAL VERSION





DRAGON BALL È DISPONIBILE ANCHE IN VERSIONE:
PORTACHIAVE • POSTER • SALVADANAIO • MODELS